DVD 4.7GB大容量 精彩满载

一手掌握实打实的掌机软硬件报告！
带你彻底体验掌上娱乐的奇妙世界！

vol.106



封面游戏
特工克拉克

掌上故事会
海格利斯的荣光

PG小编评测团大扩张
最新热门周边第一手评测报告
PSP高仿线控耳机
PSP真皮收纳包
多功能充电电池套装
怪物猎人仿皮革包
屏幕护理清洁巾
GATSBY吸油纸

彻底攻略×3
特工克拉克
超级机器人大战A 携带版
鬼魂力量 创世纪

特别策划×2
游戏的地雷与陷阱
驰骋在电子空间的健儿们

热门游戏研究×4
无限边界 机战OGS
基连的野望 阿克西斯的威胁
龙剑战记/驯龙师 音魂

小编推荐
女生游戏GO!

大光盘精彩大满载
《超级机器人大战 AP》火热登场，本期为大家展示游戏中那些精彩的战斗动画！此外，还有《特工克拉克》的试玩影像。

the real ultimate experience in your hand
掌 握 · 终 极 · 体 验





多种操作界面
提供用户选择
Multi Patten Skin
– Skin Customize System







有 容 乃 大 ， 锐 意 创 新

想要一款与众不同的烧录卡吗？试试Acekard2！

100% 兼容性 / 支持SDHC / 自动DLDI补丁 / 软复位 / 支持AR金手指



文件管理系统
全球唯一支持DS端
文件管理系统，
像Windows一样
用图形化操作DS！

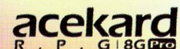


Rip减肥功能
全球唯一支持DS端
Rom减肥系统，
同一TF卡比同类产品
多放1/3的游戏！



100%兼容性
史上第一款
完美三免烧录卡
Acekard系列产品
第二代诞生！



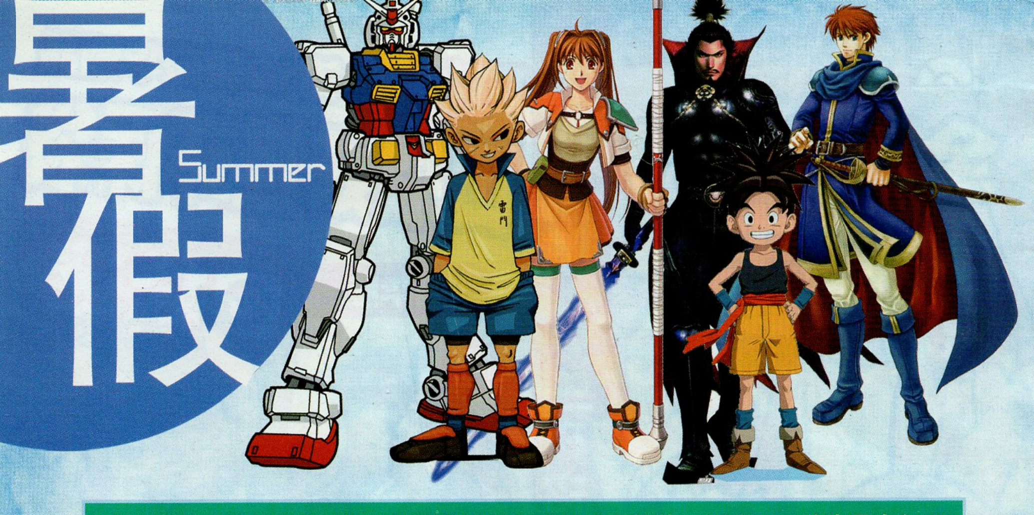


acekard 2





邮购请注明“口袋迷12”（邮资免取）
地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部
邮编：100011
邮购电话：010-64472177
全国上市热卖中！
普通版 19.8元 超值之选
赠 口袋迷随身环保袋
皮卡丘&小火猴 随机二选一
赠 口袋大图鉴趣味帖B版
超大尺寸完璧收藏
普通版
赠 精品DVD
最新动画连载
最新动画长篇 口袋妖怪 珍珠钻石
口袋迷 第12辑豪华赠品
口袋妖怪环保袋
豪华版
赠 精品DVD
最新动画连载
豪华版
赠 80页剧场版漫画 口袋迷珍藏品
赠 口袋大图鉴趣味帖B版
超大尺寸完璧收藏
豪华版 29.8元 值得收藏
赠 口袋迷超大环保袋
双面图案更加精致



随着暑假的来临，新一轮掌机游戏的大作发售期终于到来了。这也是今年玩家们最值得期待的时刻。无论NDS还是PSP玩家，在这个夏天都有很多选择。不知道喜爱掌机游戏的你，现在准备好没有？

□文／猴子

7月17日 勇者斗恶龙V 天空的新娘

7月17日是暑期游戏发售的第一个高潮。在这天发售的游戏中，最受RPG玩家关注的当然是宣布在DS上重制的天空三部曲中的《勇者斗恶龙V》了。在4代的DS版发售之后，DQ玩家们对于这三部游戏的重新制作极为兴奋。5代的剧情跨越了三代人前后数十年的经历，交织着悲欢离合的故事使本作的忠实粉丝们欲罢不能。虽然DS版画面未必有PS2版那么精细，但是能够使用和4代一样的引擎，在掌机上也算是中规中矩了。

7月17日 合金弹头7

要说SNK Playmore完全不思进取确实有点冤枉了他们，这部《合金弹头》的正统续作就是SNK原社人马为自己创造的优秀游戏争取生存空间的例证。不知道是不是因为去年的《魂斗罗4》使SNK Playmore受了刺激，他们才决定把这一代做在NDS上的。这是这个系列第一次以掌机作为最初的开发平台，游戏画面不敢奢求，只要和以前差不多就OK了，操作手感应该说也算是过得去的，说起来，NDS的机能还算很强大，前不久推出的NEO GEO模拟器就说明了这一点。这一作素质不会低，合金弹头的fans们一定要玩啊。

7月17日 高达战斗 宇宙

作为系列游戏的正统续作，《宇宙》自然也加入前作所没有的新要素。比如像“连锁任务中的中断系统”就是个全新的要素。当玩家在最后的任务中被击落时，可以从失败的地方再次挑战。本作中剧本的追加也使得玩家可选的势力得到了进一步扩充。在《宇宙》中，继承前作的模式也不在少数（偷工减料？）。像前作中经典的通过输入密码才能开启的特殊任务模式也会继续出现。不知本作中的这个模式又会出现怎样的恶搞任务呢，很是令人期待……

7月24日 英雄传说 空之轨迹 The 3rd

《空之轨迹》系列的前两作从PC移植到PSP，受到了不小的反响，从PC版开始玩的玩家们对于这个作品的移植还是很满意的。3代的移植应该说是在FC、SC移植之后按部就班的事情。游戏的故事还算承继了前两部的剧情，这回卡卡布三部曲和空之轨迹三部曲在PSP上就算是集合完毕了。不过对PSP玩来说，唯一值得担心的就是容量问题。不知这次是不是跟SC一样会采取2张盘的容量，如果真是这样的话那么各位买不到正版的玩家就先准备准备，把自己的记忆棒清理一下吧……

交友 山东 李鑫
我要中头号奖！二等奖！
山东省潍坊市新华路电业局宿舍4号楼一单元302

7月31日 节奏天国Gold

任天堂在GBA末期发售的音乐游戏《节奏天国》把音乐节奏游戏和《瓦里奥制造》的小游戏合集的要素结合在一起制作的超级神作，还曾经成功地移植到街机上。这次在DS上制作的新作应该算是正统的2代目了，本作将DS的操作方式融入游戏之中，玩家在游戏的时候必须竖起主机。喜欢这个系列的玩家们，为DS版的诞生而欢呼吧。

7月31日 梦幻之星 Portable

虽然PSP游戏在暑期推出的不算多，但是有一部优秀作品就可以让大家玩很长时间了。《梦幻之星Portable》是继《怪物猎人》之后又一部在PSP上扎根的网络游戏。与专门挑战怪物的冷兵器时代气息浓郁的怪物猎人不同，梦幻之星的设定更具有未来高科技的特色，并且继承了原作系列科幻与魔法并行的方式，无论使用何种武器都可以很精彩地战斗。相信PSO系列的玩家到时候会在PSP上聚齐的，无论是Phantasy Star Portable还是PlayStation Portable。

7月31日 信长野望DS2

作为DS上的第二款正统信长系列的战棋游戏，本作在制作上确实称得上精雕细琢了一番。系统方面参考了《信长野望4——武将风云录》的既有系统，之外还加入了一些改进。战斗辅助要素互有影响，可搭配使用，形成不同的战术效果。随着技术等级的提高，玩家还可以造出铁炮和铁甲船等重型武器。相信本作一定会大大充实各位的暑期生活。

8月7日 火焰之纹章 新暗黑龙与光之剑

相信火纹迷对这部DS版火纹已经是期待已久了，游戏的系统还算老样子，武器耐久度和一旦死去就不能复活的悠久传统还是一如既往的得到了保留。力量、速度等人物的技能共有7种。尤其值得一提的是剧情展开时的画面，不管是背景还是画面中的人物都十分漂亮。本作的世界观相当庞大，剧情一定会十分曲折，真是跃跃欲试啊。

8月7日 三国志大战 天

即使不在日本也可以见识到三国志大战的魅力，本作是《三国志大战DS》的后续作品，在操作方面针对DS玩家的习惯进行了调整，这次终于可以横着玩了。这一作的操作更加简便直观，到时候一定可以看到各地玩家们利用Wi-Fi互相厮杀的热闹场景。相比街机版吃钱不偿命的无底洞，DS版可以让大家不必破财就可以尽情享受三国志大战的乐趣，对于国内玩家来说，确实是一件很不错的事情。

8月21日 西格玛和声

SE在今年计划推出的几个游戏中，《西格玛和声》是一部全新制作的RPG游戏。凭借着FF系列制作人北濑佳范与红遍整个东亚的萝莉女王声优平野绫的人气，这部作品想不受关注都难。既然是众多大牌声优加盟，那么广播剧也是少不了的了，本作的广播剧CD作为特典，配合游戏的发售一起推出，估计诸位宅系玩家们会对这个游戏非常支持的，这就是所谓的粉丝钱真好赚系列。

8月22日 闪电十一人

《闪电十一人》自从在去年的TGS上公布之后，又随着《雷顿教授与恶魔之箱》推出了体验版，之后经过大半年，发售时间终于临近了。Level 5小组在DS上制作游戏的能力似乎愈加精进，这次的游戏虽然依旧属于RPG类型，但是足球冒险的系统和从弱到强的故事设定总会让人想起以前TECMO的《天使之翼》来。不管怎么说，本作的名气已经炒得够大，估计质素不会令大家失望。

9月4日 蓝龙Plus

9月份已经是新学期的开始了，但是这时候还是有一部重量级的游戏推出，这就是坂口博信的Mistwalker制作的Xbox360游戏《蓝龙》的NDS版续作《蓝龙Plus》。本作依然由坂口、鸟山、植松共同制作。游戏类型的转变让人想起了FF12亡灵之翼，玩过那个游戏的玩家应该比较熟悉了。在这个夏天的最后，让我们共同享受三大巨头带来的感动吧。

卷首特辑

求PSP《罪恶都市》ROM。
北京市朝阳区中医药大学111信箱，QQ258538119 北京 杨晓辉 问答

Contents [目录]



掌机迷
总106期

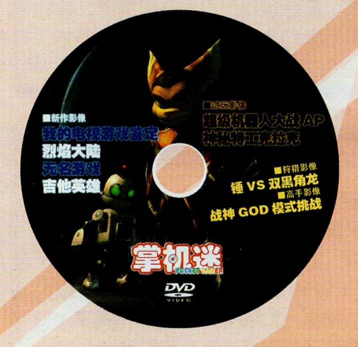


● 特工克拉克

POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

猴子推荐给你看

除了《猴哥热线》之外，本期的攻略《特工克拉克》也是值得一看的，这个游戏将紧张潜入与轻松搞笑结合在一起，喜欢拉切特与克拉克的玩家们一定关注。还有就是暑假期间游戏大作很多，请继续关注下期杂志。



OPENING 卷首特辑

●报道及评论当期最具爆炸性的话题!

NEWS 新闻中心

●了解业界动态游戏评论的最佳窗口!

SPECIAL 特别策划

●编辑部精心策划各种热门专题

REVIEWS 热作冲击波

●当期游戏最详细的试玩报告!

FIRST LOOK 新作报道

●介绍掌机最新作品详细速报!

WARE HOUSE 软硬兵团

●软件硬件统统一举拿下!

GAME GUIDES 攻略战队

●最新最完善的游戏攻略一应俱全!

COLUMNS 游戏单间

●在这里一定能找到最适合你的专区!

PG BAR PG吧

●拉近编辑和读者之间距离的纽带!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

蔬菜汁推荐给你看

因为放假了，所以准备在暑假里败家的同学，请一定注意"掌机迷评测团"，里面有一些实用周边的评测；另外，策略控一定要关注本次的GBA不灭传说，严重推荐。



零羽推荐给你看

要说本期的重点，那自然是由零羽拼死制作的《机战AP》攻略+研究了~（众编：鄙视……）另外《OG传说》因为大受好评，所以研究工作也做得可以说是十分详细。



库巴推荐给你看

一狼君虽然十分低调，但是他的实力不容小视哦，这期的特稿《游戏中的地雷与陷阱》便是他与猴子达人一起撰写的，十分独到，希望读者们对这位新人多多支持。



八房推荐给你看

这期我的狩人营地继续连载，希望各位读者关注和支持。另外狸猫君因为出差去外地这期翘课一次，严俊在写完避雷针之后因为身体不适入院，希望他早日康复。



新闻报道中心

Provide latest news and a better life

关注游戏生活的节奏
倡导健康娱乐的主张

□主持／猴子



2008年E3大展开幕在即，群英聚首 Activision宣布永久缺席，冷眼旁观

每年在美国洛杉矶举行的游戏业界大展E3（Electronic Entertainment Expo）将于2008年7月14日拉开帷幕。今年的E3从Santa Monica海滩迁回了洛杉矶会展中心，展览日程为期3天。在今年的大展上，一些业界重量级厂商将向公众展出重量级的游戏。目前决定出展的游戏制作发行厂商名单中，Atari、Capcom、EA、Eidos、Konami、LucasArts、Midway Games、Bandai Namco Games、Square Enix、Take-Two、Tecmo、THQ、Microsoft、任天堂、UBI、SEGA、SCE等厂商榜上有名。而Activision、id Software、Vivendi等游戏制作厂家将可能缺席这一届E3。

↑ACTIVISION的退出也使旗下一些子公司一起撤出E3。

Activision在不久前宣布，将不会出席今后的E3展会。该公司声称：“经过深思熟虑，Activision出于商业原因决定脱离ESA，并且不再以任何官方形式参加E3活动。感谢ESA近年来在发展交互式娱乐产业方面的努力，祝ESA和展会好运。”

不过，Activision并未表示是否会同时举办自己的展示活动。Activision的退出无疑也意味着与其合并的Vivendi Games(含Blizzard、Sierra)也不会再参加E3，ESA的声明也确认后者同样不再属于该组织。Activision的CEO Bobby Kotick最近透露，该公司与Vivendi Games的合并事宜有望在6月底完成，此时距离E3 2008开幕前半个多月。



Ready at Dawn正式宣布彻底告别PSP 官网称开发设备已打包托运送还SCEI

曾经创造了PSP历史上评价最高的PSP游戏《战神 奥林匹斯之链》的游戏制作小组Ready at Dawn，近日将全部PSP游戏开发器材装箱运回提供者SCE的相关部门，这一事件标志着该制作组与SCE在PSP平台上的合作彻底终结。该小组以制作PSP游戏《杰克与达斯特》和《战神 奥林匹斯之链》闻名。其中后者在今年发售之后，在各大游戏网站取得了相当高的评价，IGN对其评分为9.4，而《杰克与达斯特》也曾获得9.0的高评分。

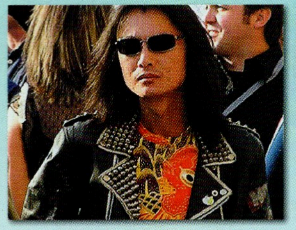
在官方博客上，Ready at Dawn的发言人撰写道：“随着《奥林匹斯之链》在日本步入游戏黄金殿堂，我们现在已经彻底结束了PSP游戏的开发工作。所以今天我们将全部的开发设备打包送回。……这标志着一个时代的结束。我们迫不及待地想把仓库里的一切拿给大家来看……”



↑这就是PSP游戏开发设备。今后该小组将不再制作PSP游戏。

无论如何，在完成了与SCE的合作之后，该小组将在各大游戏平台上继续开发新的作品。目前Ready at Dawn负责的最新的游戏开发工作是帮助任天堂和CAPCOM进行Wii版《大神》的移植。凭借着与CAPCOM的良好合作关系，这个游戏的美版已经与玩家们见面，但是日版目前仍然未发表。

交友 广东 蔡海柱 编辑们都辛苦了，以后继续努力吧！
广东省顺德市龙江镇，528318



↑板垣使他自己成为众人关注的焦点，但是现在他不能乱说话了。

事件 更多员工对Tecmo起诉 板垣伴信被下达封口令

6月17日，两名曾经在Tecmo供职的员工也对该社提起了诉讼，起诉理由与前不久宣布辞职并且告上法庭的板垣伴信氏一样，向公司要求支付未结清的游戏开发报酬。

根据日本的游戏商业网站Gamasutra的报道，担任《死或生》程序编写的Hiroaki Ozawa和另外一名前Tecmo员工，代表多名员工向公司提出830万日元的开发报酬要求。该起诉书声称，这些员工每月大约有100小时的加班时间，而Tecmo用做假账的方式，没有向他们支付该笔报酬。

但是，在这次起诉过去仅1天之后，此事就发生了戏剧性的逆转，Tecmo说服法庭对此次辞职起诉风波的核心人物板垣伴信进行了言论规制。在法庭做出判决之前，他不得在公共媒体或者通过第三方渠道对他的前任上司做出任何评论，也不能对Tecmo及其制品、活动以及其他员工发表任何形式的声明。在双方的诉讼正式得出结果之前，板垣必须保持自己并不愿意遵守的沉默。而最终的宣判结果，将决定Tecmo是否对起诉它的员工进行经济补偿。



事件 "游戏部门仍居首要位置" 斯金格放言发誓重整河山



↑斯金格爵士在成为SONY高层第一人之后，其言论对PS3的销售状况也造成了影响。

Sony集团董事会主席霍华德·斯金格近日在东京举行的Sony集团股东会议上宣布，将在今后"重新找回电视与游戏部门的商业利润"。他声称这件事情排在他的计划表最首要的位置上。

在去年一年，Sony在电视和游戏事业上的损失都很大。但是今年的经营情况出现好转，PSP 2000发售之后一直保持着良好的销售势头，随着PSP的迅速普及以及PS3由于MGS4的支持而出现的复苏迹象，Sony决定在游戏领域进行增加利润的探索。今年SCE将继续降低主机硬件成本，并且在软件方面进行新的开拓。Sony计划在今年卖出1000万台PS3，1500万台PSP和900万台PS2主机。在6月26日，Sony将公布今年的



制品 美国ESRB推出新措施 避免游戏信息提早揭露

根据国外游戏媒体报道，美国娱乐软体分级协会(ESRB)正计划在下属的网站中加入新功能，避免未上市的游戏在官方宣布之前就遭到曝光。

ESRB会采取此项新动作，主要由于过去不少款游戏像《失落星球 极限》、《恶魔城 被夺的封印》等，在尚未到销售计划公布日期前就由ESRB 网站资料透露出游戏分级或名称，从而打乱了游戏在美国的上市规划。因此，此项ESRB 的新的游戏分级规划将可由游戏发行商自行选择游戏在ESRB网站上公布的日期。以往游戏媒体也对游戏分级网站关注最新的游戏分级情报，从中推测出一些大作可能的发售日期，显然分级网站的情报外泄给游戏的发行带来了不必要的麻烦，这应该属于无意泄露商业机密的行为。

ESRB 强调，尽管此举是为了顾及游戏厂商考虑到的产品信息被提前泄露的问题，但ESRB 最优先考虑的仍然是供消费者能够浏览已经上市和即将上市的游戏分级信息，因此在游戏上市之前，还是可以在网站浏览到相关信息的。

为了减轻小编的工作，我还是不另附信纸了吧……
广州市南方医科大学，QQ：455973092 广东 邹明洋 交友



PSP推出4.00版系统软件更新程序内容 新增调速与网络搜寻功能支持谷歌搜索

Sony电脑娱乐公司（SCE）于6月18日推出PSP4.00版系统软件，新增影片播放速度微调与因特网搜寻功能。本次4.00版系统软件主要更新内容包括：

新增影片播放速度调整功能，在播放MS PRO Duo记忆卡储存影片时，可以按方向键的上下，在0.5～2.0倍速之间以0.1倍速为单位来微调播放速度，并保持相同的音调。

新增“1SEG”录制节目播放时的字幕显示功能。（1SEG移动数字电视收视功能仅适用于日规机种）另外4.0版新增“因特网搜寻”功能，在“网络”项目下新增“因特网搜寻”项目，选择该项目并输入搜寻关键字后，系统就会自动连上Google网站进行搜寻，将搜寻结果呈现出来。之外还会在项目子选单下自动保留最近20笔搜寻记录，便利使用者快速查询。

本次软件更新的详情，请参考PSP系统软件更新网页详细信息。



←PSP的专用Google具备的搜索功能是十分强大的。



SQUARE ENIX发表近期展示活动 “DKΣ-3713”展出内容概要透露

SQUARE ENIX预定于8月2、3日在日本东京涩谷举办的会员限定游戏展示活动“DKΣ-3713”，现正式发表参展作品的展出方式等内容概要，供玩家参考。

“DKΣ-3713”是完全招待制的私人游戏展示活动，预定提供2400个名额让参与募集的网站会员抽选，安排参加2日共6场的活动。

由于活动中将展出包括《最终幻想 XIII》与《王国之心》两大系列最新作，是自去年东京电玩展封闭剧院展出以来，阔别已久的再度曝光，因此格外受到瞩目。本次活动预定展出作品与展出方式如下：


←Square Enix的游戏制作名单中，这三个字母的意义也不同，届时还会有更多消息公布。

《FABULA NOVA CRYSTALLIS 最终幻想系列》	
《最终幻想 XIII》	（PS3宣传片）
《最终幻想 Versus XIII》	（PS3宣传片）
《最终幻想 Agito XIII》	（手机宣传片）
《王国之心系列》	
《王国之心Coded》	（手机宣传片）
《王国之心358／2Days》	（NDS宣传+试玩）
《王国之心Birth by Sleep》	（PSP宣传+试玩）
《纷争 最终幻想》	（PSP宣传+试玩）
《The 3rd Birthday》	（手机宣传片）
《西格玛和声》	（NDS宣传+试玩）
《最终幻想 VII AC完全版》	（蓝光影碟宣传片）



《幻想水浒传》移植手机平台 跨越多年再感动大作魅力依旧



据日本Konami公司宣布表示，从6月16日起在该公司i-mode手机网站“Konami Net DX”推出i-アプリ版《幻想水浒传》让玩家付费下载游玩，费用则是月费315日圆。本作为系列最早于1995年在PS上发售推出的初代，曾经于2006年与2代一起移植给PSP。游戏中保留原作丰富深邃的故事内涵，以及充满魅力的众多角色群，让玩家也能在手机版中尽情享受这款PS人气RPG游戏的魅力。

交友 北京 赵玉彬 希望广大玩家把最终幻想战略版和青之天外的攻略介绍于我（GBA的游戏）。
北京市通州区张家湾镇姚辛庄，300201

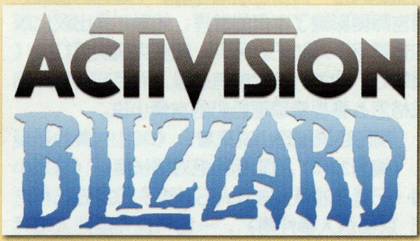




Activision即将远离E3？

在2008年的E3游戏展出即将开始的时候，美国本土最大的游戏制作公司之一Activision官方宣布，将不出席今年的E3展会。根据Activision的发言，他们是“经过慎重考虑”之后，出于“商业上的理由”，才决定不再参加任何E3官方展出的。以前的Activision一直是E3的积极参与者，作为在美国国内最有影响力的游戏公司，这次突然缺席，不仅使一直拥有名气E3产生一丝遗憾，也从暗地里显示出，Activision与美国娱乐软件协会(ESA)之间产生了不可弥合的裂痕。这其中究竟存在什么问题，我们这些旁观者暂时还不知道，但是Activision撤出E3的影响，已经体现出来。

首先，今年Activision与Vivendi的合并吸引了许多目光。这两家公司在欧美市场的影响都很大，后者更是Blizzard（暴雪）的母公司。它们两家的合并对拥有千万玩家的Blizzard产生巨大的影响。在2007年底，两社达成合并意向之后，计划成立Activision Blizzard，暴雪在得到Activision的注资之后，游戏的开发工作将向更加有利的方向发展。这次Activision的退出，也意味着Blizzard的游戏将不会出现在E3的舞台上。对于玩家们来说，在今年的E3展示会上，他们将不会看到《使命召唤5》、《吉他英雄4》、《托尼霍克滑板》、《漫画英雄联盟》、《蜘蛛侠》等游戏的展出。但是这并不意味着Activision自己不会举办新闻发布与产品展示的活动。实际上，Activision已经计划在E3开展的当天晚上举办自己的发布会了。这一点有点像前两年不参加TGS的任天堂，在规避自己不喜欢的展会的同时，还要举办自己的发表活动，以显示自身的重要性。不过与TGS不同的是，E3是每年只对新闻媒体开放的活动，所以Activision此举也令各路媒体记者们十分头痛。毕竟两头兼顾不大容易，但是无论哪一边都有重要的东西发表，如果想得到最全面的情报的话，只好多派点人手进行采访了。不管怎么说，今年的7月中旬对于汇聚在美国的游戏新闻媒体来说，绝对不是一个轻松的时刻，而导致这些麻烦出现的原因，却是一个具有影响力的公司自立门户导致的。



↑Blizzard的Diablo3已经公布，不会再上E3了。

一句话新闻

●KONAMI于6月23日宣布，《实况足球2009》的欧洲版（PES2009）将在PS3、Xbox 360、PC、PS2 和PSP上多平台登场。

●任天堂于6月13日对生产各种游戏主机配件的厂商Nyko提起诉讼，理由是该厂未经授权生产Wii的双截棍操纵器。

●EA洛杉矶工作室的领军人物Neil Young在6月19日宣布离开为之效力了11年的公司，他曾经负责EA下属部门Blueprint的开发工作。

●由前游戏杂志编辑Shawn Smith 设计的忍者玩具Wee Ninja近日将登上DS的游戏舞台。名为“Ninja Town”的这款游戏以可爱的Q版忍者为主角，角色形象生动。

●在经历了种种风波之后，Tecmo的游戏发行计划仍旧按照原来的部署进行。曾经在80年代街机上流行的Tecmo橄榄球游戏将被移植到DS上。

●6月17日，值得纪念的怀旧游戏重制版《太空侵略者 极限》和《打砖块DS》的北美版终于在美国和加拿大正式发售。

●在今年年初由Square Enix制作的《星海传说》PSP版1、2代，将在9月30日同时推出美版。

●Square Enix新公布的游戏《西格玛和声》将推出预约特典“ΣHarmonics 原创DVD”，包括声优们参与演出的原创广播剧，以及宣传动画影像的完全版。

电玩避雷针

好吃的大家吃，有毒的麻倒我。我不入地狱，谁入？本期的游戏相对来说比较乏善可陈，但是仍然可以找到一些能够打发时间的游戏。

开篇语

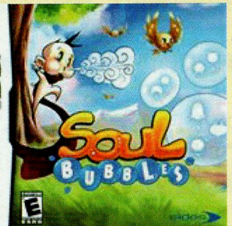
DS方面延续了量产势头，恋爱AVG等文字冒险类游戏大暴发，占据了新作发售表多席，而且素质整体都还不错，不过，本期缺乏绝对意义上的大作也是事实，反观PSP情况要糟糕很多，新作数量实在太少了，值得说的更少。

DS篇

推理悬疑小说类游戏DS上有过不少，但纯粹的电子小说《九十九滴眼泪》（编号2344）倒是第一次见到。本作对玩家的个人资料划分非常细致，除了传统的姓名生日以外，身份、婚姻状况、有无子女、有无养育经验甚至心情如何都要在正式开始前设定好，这些数据应该会对内容产生影响。附带主题歌的开场动画素质很高，游戏内容话说是由99个短篇小说组成，插图采用抽象的剪影风格，背景音乐很轻盈。不过说实在的，语言障碍影响了本作的发挥，如果不推出汉化版的话就等于鸡肋吧。另外，用麦克风吹灭灯火（鬼吹灯）的关机设定颇有意思，而且封面女郎的风格怎么看都像琼瑶奶奶的言情小说。

刚刚还说推理小说来着，《DS山村美纱悬疑》（编号2345）的副标题绝对够长度：《舞妓小菊·记者卡沙琳·送葬人石原明子 飞舞在古都之花 京都杀人事件簿》，一口气说完能把人噎死。这应该算是该系列的续作了，不过前作也没什么名气。本作的素质算是中规中矩，部分背景采用了京都实拍的照片，人物则是标准的日式写实派漫画风格，而在语音方面就显得比较吝啬了，好在系统还是比较人性化的，至少不会被错综复杂的人物关系搞晕。不过作为一款推理小说，玩家看不明白剧情是致命的，本作同样需要汉化组的努力才行。

经历了跳票风波，《七色星露：初恋物语》（编号2349）终于如期发售了，本作根据同名动画改编。说到原作俊叔并不太了解，不过里面的人物却很眼熟，特别是主人公怎么看都是小樱的翻版，带着一只所谓的宠物，而且也有变身一说。本作的整体素质是蛮高的，开场动画几乎完美，实际游戏画面也很细腻养眼，感觉是挺浪漫的（俊叔也配说这俩字？），大量的语音，并且有一些简单有趣的小游戏穿插在剧情中，总的来说比较适合小正太耍耍吧。



据说《新国际田径运动会》的前作（编号2350）还要追溯到FC时代，坦白说本作除了人物3D造型尚可以外，体育场地和观众确实都挺FC的，厂商把功夫都下到人物刻画上去了，难免有些顾此失彼。游戏中收录的项目倒是不少，但凡是田径范围都齐了，不过玩法始终比较单一，就是疯狂的自毁触摸屏，以蛮力取胜，技巧性的东西不多，限制了趣味性。本作最大亮点是客串的几个科乐美明星，诸如合金装备的撕内裤就有登场，除此之外真的没啥看头。



《世界围绕我旋转》（编号2351）的剧情算是突破传统的，把以往王子救公主的角色倒了个个，变成不可一世的千金为了得到帅哥芳心转职为冒险者的故事。不过，游戏冒险部分的画面简直是惨不忍睹，3D人物支离破碎，几乎连性别都难分，劣质程度A+，惟独勇者斗恶龙式的战斗画面还算过的去。其实本作的剧本是不错，只不过表现方式没拿捏准，这样的题材还是制作成文字AVG比较合适，RPG不是人人能做的。

《兔宝宝：动画指挥》（编号2353）其实说白了就是兔巴哥版的应援团吧，游戏方式和应援团几乎如出一辙，DS玩家应该都玩过应援团吧。所以这款游戏的上手度自然是不用说了，不过厂商恰恰没有意识到这一点，偏偏在开始时花大量的时间讲解游戏方式。特别是兔巴哥叽里呱啦

交友 江苏 杨瑞
无机一族像我一样快乐吧！
江苏省新沂市钟吾中学初二7班，QQ770120112

大堆英语，搞的俊叔很头痛，又是强制性收看无法跳过的内容，一气之下——关机。

本期DS的恋爱新作简直把人玩到吐沫子，这款《呼吸：暗红色的气息》（编号2357）的整体素质勉强尚可，界面有点早期PC恋爱游戏的感觉，游戏本身并没有什么出彩的地方，无论是画面还是语音都中规中矩。厂商宣传的卖点是麦可风功能，说是通过吹气来谈恋爱什么的，听着挺新颖，实际游戏中提示要温柔吹气的地方，非得台风级的喷口水才能通过，而且感觉与剧情的联系有些牵强。

SEGA的著名街机游戏“死亡之屋”相信老玩家不陌生，日后的“死亡打字员”可以说开创了教育软件的先河，这款《丧尸英语》（编号2358）可以说是打字员系列新作吧，只不过根据DS的触摸机能把打字改良成写字，规定的时间内正确写入单词即可射杀丧尸。虽然绝大多数时间只需要抄写即可，但时不时也会冒出点填空题，没有一点英语基础是不行的。好在本作事先预备了5个等级，从中学水平到专业英语，如果能以最高难度通关，不但是游戏高手，更是英语高手了。有意思的是，主人公居然背着一台MD主机（汗）。

原本以为《心灵泡泡》（编号2359）是一款充分利用麦克风的游戏，实际上除了刚开始需要玩家动嘴吹几下以外，就再没有发挥的机会了。玩法就是用触笔控制一个小屁孩把泡泡从迷宫入口吹到终点，每个关卡的地形是不同的，不过在触控手感方面需要一点时间来适应，因为移动和吹气不怎么好区分。游戏画面挺细腻的，色彩用的很到位，在人物动作方面也很用心，如果不停吹气的话，小屁孩会从滴汗慢慢变成满脸通红。总的来说是蛮有趣的小品游戏。

《必胜柏青哥 第2辑 EVA 使徒再临》（编号2363）让俊叔产生了几大疑惑，知道日本人爱赌，特别是老虎机，日剧里常有类似的场景，不过至今没弄明白柏青哥和柏青嫂到底有啥区别?而且这样的游戏貌似还挺受欢迎。就个人而言，本作根本没有一丝可玩性，除了EVA主题之外，虽然采用纵向显示，但实际上转轮画面小的可怜，而且几乎没有互动性，也不知道赢电脑的钱有什么意义?这样的博彩游戏放在机厅里实战才是王道，不过，小孩子千万不要学坏哦。

PSP篇



掌机铁杆玩家应该对《超级机器人大战A：便携版》很熟悉了，机战A当年给俊叔的印象是非常深刻的。记得最要命的就是无法关闭战斗画面的设定，打个杂兵也得跑一趟龙套，常常一个战役下来就夜深人静了，为此眼镜度数至少上升了100度。本作就是以7年前登陆GBA的首款机战为蓝本制作的，不是单纯的移植，画面方面经过强化，是机战粉丝必玩之作。

除此之外，本期PSP方面就几乎是蜀中无大将了，唯一还能说上几句的只有《大众高尔夫：携带版2》，印象中这个系列向来素质就很高，考虑到俊叔对高尔夫并不感冒，所以也没资格深入评价，不过可以肯定本作要么是铁杆玩家追着玩，要么就是完全不沾边的。另外，《91号医师携带版》是一款移植自PS2的老游戏，类型是文字AVG，俊叔玩了这么多年PS2没听说过，相信也没几个人会去玩吧。而《世界纸牌冠军赛》就更边缘化了，里面的扑克玩法和规则只有专业赌徒才弄的明白，为了大家的前途，还是雷了吧。

避雷针

DS	
《新国际田径运动会》（编号2350）	——理由：玩法单调
《世界围绕我旋转》（编号2351）	——理由：宇宙级的垃圾画面
《必胜柏青哥 第2辑 EVA 使徒再临》（编号2363）	——理由：如同嚼蜡
PSP	
《世界纸牌冠军赛》	——理由：好孩子不玩

交朋友！凡是给我真心者，赠PSP一台，童嫂无欺！（猴子：童“嫂”无欺……？）
山东省诸城市兴华西路，QQ：293273848 山东 管恩科 交友

NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受 文的传达

从GBA时代流传的热血之作

机战A



PSP/BANPRESTO
2008.6.19/SLG/1人

小机器人助手变身007！

特工克拉克

LOAD GAME
NEW GAME
OPTIONS

PSP/SCE
2008.6.17/ACT/1人

本期新发现 《特工克拉克》是个好游戏，值得推荐给大家。

猴子

虽说责任代表能力，但是突然接手这个栏目也挺累的。

一直觉得PSP是适合机战系列的主机平台，但是不知为什么这个主机上的机战实在是少之又少。**虽然本作和MX一样是一部移植作品，但是本游戏的制作品质确实比GBA版高出不少。**不过游戏的动画音乐语音部分许多都是随手拿来的现成素材，但是也有不少原创内容，值得称赞一下。

本来这个系列一直是拉切特唱主角的，但是这次制作人员让不起眼的克拉克真正地当了一回主角。**整个游戏都是在恶搞007的内容，那种间谍游戏的感觉确实很赞。**但是这个游戏选在《合金装备4》发售的时候登场，真可以说是生不逢时。加上本期机战A的影响，很多玩家都会选择迟些时候游戏吧。

本期新发现 测试了很多周边产品，但是游戏却没怎么玩新的。



蔬菜汁

没想到本来生活安逸的我被临时抓了壮丁，没天理啊！

PSP的画面比NDS明显漂亮了不少，所以本作的战斗动画相当好看，机战的系统操作堪称SLG策略模拟游戏的典范，所以历代的机战系统都不会有太大的改动，本作也不例外。说本作太过于传统，似乎是有些鸡蛋里挑骨头的味道，不过，**相信对机战发烧友来说，本作可以称的上完美了。**

这是一款科幻色彩的美式风格动作游戏，作为特工的主角可以使用武器，消灭敌人，行走时，武器会出现在武器栏中，玩家可以根据情况随时更换武器，背景音乐也是本作的一大看点，节奏感强烈的音乐烘托出紧张的气氛，而且潜入时的音乐会自动切换为诡异的风格。**不过,本作有些地方难度偏高。**

本期新发现 机战A感动复归，是机战饭就给我端起PSP一起上啊！！



零羽

大家好，我和蔬菜汁是从电软来客串的角色，请多关照。

诚意十足且素质较高的作品！AP在追加的新要素方面比同样是复刻版的MX来说真是有着天壤之别！全新进化的大魄力战斗动画加上全新改良的各个系统，都使得本作成为了机战犯们必玩的一部作品。另外，丰富的隐藏要素与值得研究的机师ACE奖励等系统也使得玩家至少能玩上3、5周目。

本作操作系统比较简便，整体上有着美式同类游戏的爽快感。不过当主人公站在墙角等地方时，**视觉上的“死角”就成了很致命的问题。**另外，本作游戏中的模式也是比较有特色的，像其中的类似音乐游戏的回避模式或是在特殊地点躲避敌人的伪装系统等，都让人有耳目一新的感觉。

问答 辽宁 衣亚泽 如果动漫多一点的话，我还是会考虑一点……（猴子：考虑什么？）
辽宁省大连市庄河，116400

不学习的话下场是很悲惨的

死亡之屋英语打字

NDS/SEGA
2008.5.29/ETC/1人

英语可以这么学吗？以“僵尸复生术”为卖点的本作，可以让玩家在游戏的时候同时记单词学语法甚至做选择题，实话说真是很有创意的。但是国内的玩家除非也懂日语，不然对这游戏确实是不好接受。**不过，如果有汉化版的话，那么本作将造福千万对英语苦手的玩家，**本作的评分一定会提高的。

NDS学习软件似乎已经泛滥成灾，但是，如果学的不好就会被丧尸吃掉，这你还是第一次听到吧？没错，这就是著名的**世嘉公司利用其招牌游戏之一《死亡之屋》的画面制作的一款学习软件。**虽然充斥着大量的选择题和判断题，但是，当你看到僵尸的那一刻，一定会热血沸腾，浑身充满了力量吧。

以SEGA著名的射击游戏《死亡之屋》为制作的学习软件。不过，比起NDS上其它同类游戏，本作还算是比较有意思的，毕竟边打僵尸边记英语单词的形式还是比较新颖的。另外，由于游戏中英文单词是与日文单词同时给出的，**对于英文水平较高的某些中国玩家来说，本作也可以用来学习日文……**

卡通名作一般都是这样变雷的

兔巴哥NDS





NDS/EIDOS
2008.6.10/ETC/1人

本来就对卡通改编的游戏没抱多大希望，这次果然也不出所料。虽然兔巴哥系列也是国内玩家们耳熟能详的作品了，但是这个游戏给人们带来的感觉只是众多人物凑在一起进行勉为其难的演出。**在单纯以卡通角色作为卖点的大前提下，这个游戏只能算是小品级别的。**实在有空的话可以玩玩。

本作是一款类似《应援团》的音乐节奏游戏。玩家需使用触笔，根据背景音乐的节奏，在触屏上点击相应的音符，以完成乐曲的演奏，不过**最大的看点似乎是上屏幕中播放的兔八哥经典动画。**玩家可以通过回放来欣赏全部动画，与其他动作游戏相比，本作确为缓解压力、放松心情的佳品。

又是一款残害玩家DS屏幕的3流游戏。本作的游戏系统模仿了另一款很有人气的音乐类游戏《应援团》……**玩家在游戏中要做的便是一边用触笔在自己DS的下屏上狂点、狂划，**一边还要欣赏上屏幕那很弱的动画……对于原作动画无爱的玩家，还是不要继续糟蹋自己心爱的DS主机了。

创造容量记录的恋爱游戏

CLANNAD家族

PSP/Prototype
2008.5.29/AVG/1人

这类游戏的魅力在于无论多少容量都难以承载足够的语音和动画。2张UMD的容量，足以使本作和PC版媲美。**说实话，真正喜欢这个游戏的玩家，收一套正版还是十分超值的，**两张盘看上去就很厚道。除去这些要素之外，这个游戏与其他的恋爱养成游戏相比，倒没有太多突出的地方。

这是一款在PC上十分有名的女性向恋爱游戏，今夏登上PSP平台。本作不但收录了PC版的全部内容，另外还追加了一些全新事件和CG动画。**整个剧本展现了“核家族”的温暖，**以及人与人之间的生活琐事，借此将人性中最真挚的友情和爱情呈现给玩家，充满魅力的画风也起到推波助澜的作用。

一款号称是有很高人气的恋爱类AVG游戏。本作最“强”的地方不是号称精美的人设，也不是号称感人的剧情，而是其占用了3G以上的超大容量！！**对于使用4G棒子的玩家来说本作的容量就不能让人接受！**而且最重要的是，人设、剧情都是非常的普通，根本没有传言中的那么邪乎……

游戏品质

游戏品质

心的感受　文的传达

公主出道

穿越+少女幻想=地雷



NDS/Cave
2008.6.19/AVG/1人

机器人瓦利

电影版什么时候上映？

NDS/THQ
2008.6.24/ACT/1人

本期新发现 随着《世界树》的热销，好像巫术类游戏就多起来了。

八房

机战A让我感动到泪流满面啊，GoodJob！眼镜厂！

公主出道：6

游戏在人设方面非常少女漫画，剧情方面居然是集体穿越题材，好冷……玩家要扮演一个交际花与各种各样的王子共舞以图穿越回家（笑）。舞蹈时候，玩家要按照提示，在触摸屏上画出指定的轨迹，像俄罗斯方块一样，下一个轨迹会给出预告。老实说，**这个游戏我看不到什么亮点。**

机器人瓦利：6

本游戏是迪斯尼动画电影的配套游戏。游戏本身的手感很不错，画面也有相当水准，视角控制得不错，值得表扬。不过，**NDS游戏读盘是怎么回事啊！还有，BGM哪去了？**玩家要控制小机器人通过一个个关卡，不过关卡有点太简单了，解谜和动作要求都不高，玩一会就觉得有些单调。

本期新发现 眼镜厂是上半年最佳厂商，没有之一。



露琪

PSP固件4.01 M33-2发布，等菜团的试用评测。XD

公主出道：6

这游戏的画风很萌，不过一换成3D建模所有人都长歪了。本作里，身为主人公的女孩子要在宫廷舞会上获得优胜，因此每天都要和心仪的王子在一起做配对（误，是组队）练习。游戏方式明显抄袭（大误，是借鉴）了《应援团》，但是这毫无节奏感的音乐节拍实在是让人燃不起来。-_-

机器人瓦利：6

这是一款由皮克斯和迪斯尼共同开发的同名电影改编游戏，也是THQ公司与皮克斯继《料理鼠王》之后再度合作的作品。**游戏的画面平淡到毫无起色，背景音乐也很难让人提起继续往下玩的欲望。**对于这种趁着电影上映发售的全机种制霸骗钱游戏，我想除了欧美地区以外不会再有其他人上当了吧。

本期新发现 受猴子的诱惑，最近也迷上《特工克拉克》了。

库巴

大家好，我和蔬菜汁是从电软来客串的角色，请多关照。

公主出道：4

呃……如果可以的话我真不愿意玩这个游戏，好纠结的剧情，主人公集体穿越，为了回到原来的世界需要陪各种男人跳舞，唉，这个游戏太没有内涵了。游戏操作就是用触笔点住屏幕慢慢地划来划去，上屏会提示玩家下一个动作的轨迹，本人玩的时候发现画的同时用眼睛去看上屏有点困难的说。

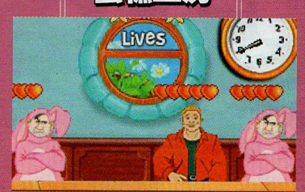
机器人瓦利：6

小机器人瓦利的唯一功能就是把矿石吞下去再从肚子里掏出来压成正方体的矿块，然后抛出矿块触动机关，想方设法到达终点。**唯一能杀死你的敌人就是深坑，**注意脚下，只要稍微踩空就要重玩本关了。游戏还不错，就是类型相似的游戏见的太多了，个人认为创意一般，茶余饭后玩玩还是不错的。

交友 江苏 黄一辰 咳咳，急需找人聊天，本人中学生14随，主机有IDSL一台，喜欢口袋卡比动森FFT等游戏，对机战无兴趣。江苏省苏州市三香花园，QQ：471781031

疯狂蛋糕娘的工作日记

蛋糕工房



NDS/Majesco
2008.6.22/SLG/1人

游戏的系统非常简单，玩家要控制主角完成从接受顾客委托到把蛋糕送到顾客手里的一系列动作，无论是烤蛋糕、装饰还是运送都要耗费时间，**重点是统筹安排自己的行动，尽量满足顾客要求。**得到的资金可以用来升级设备，比如升级炉子使烤制时间变短等。算是个简单而有趣的休闲游戏。

这是一款自主经营蛋糕店的游戏，女性向作品。游戏中出现的具体厨房用具分别有烤箱、蛋糕盘、奶油机、微波炉、装饰机5种共10件，而且还可以对这几种用具进行适当的升级和改造。不过如果是抱着想学会做蛋糕的心态才去玩的话大概要失望了，本作只是很普通的一款模拟经营类游戏。

PC版的美女西餐厅玩过没有？这就是DS版的！玩家作为一名少女，要帮助朋友去他们的餐厅打工，累的要死要活的挣不够钱任务就失败了。2D画面，音效单一，其实最大的不足是当客人点的蛋糕是由两种蛋糕叠在一起并涂抹不同的果酱时，用肉眼真的很容易区分错误，于是导致全盘皆输。

这个作品系列很有名滴！

鬼魂力量 创世纪



NDS/Idea Factory
2008.6.19/SLG/1人

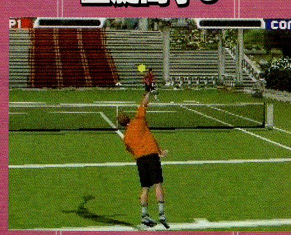
本作最大的亮点就是系统友好。凭借分月内政和委任等**简洁的系统加上友好的教学，即使是初学者也能很快上手。**战斗系统中触摸的运用也是恰到好处。任命特定的君主会有专门RPG剧情，剧情时的语音也是亮点。要说缺点的话就是本作势力太多，要完全打穿比较耗时间，BGM重复率略高。

以简洁爽快的战略系统和超过150人以上的登场角色为卖点的《鬼魂力量》系列，终于在国民掌机平台发售了第一作。这次的时间线跟前作相隔了100多年，是在新时代展开的全新物语。IF社内栽培了一批养眼的画师，这点在其推出的游戏中都有体现，喜欢萌系风格的同学不要错过了。

本作是一款不错的SLG游戏，背景音乐和人设充满了欧洲风情，剧情采用全程语音对话，各种操作图标一目了然，战斗时可以选择自动或手动操作，三种兵种互相克制。**游戏中并不是每个月都可以战斗或者搜索，分为战斗月、开发月等，玩家需要合理安排好内政。**非常不错，值得一玩哦！

NDS机能实在太有限了

上旋高手3



NDS/2K Games
2008.6.22/SPG/1人

作为一部跨平台作品，这款游戏在NDS上的表现只能算是不过不失。本作的画面还是相当不错的，配合动态的场地效果，算是还原了比赛的氛围。**不过以手感、难度和判定等方面来说，本作的表现相当平庸，缺乏吸引人的亮点。**一人玩算是挺没意思的，不过与朋友联机的话还算不错。

由2K Sports发行的本系列在前作获得好评之后，这次不出意外地同时登陆家用机和掌机平台。**游戏以更加真实的物理效果和人物动作实现了前所未有的真实感，并且还使用了动态天气效果，球场的真实环境得以完美再现。**此外选手资料也根据最新的比赛进行了更新，联机对战功能也有所强化。

画面音效都很不错，临场感很强，流畅性也不错，唯一不足就是手感一般，还有就是**比赛中玩家控制的选手会直勾勾地看着前方，不管你的对手是否站在你的斜对面。**游戏中的收集要素也不少，其中包括衣服、裤子、帽子（发型）、球拍，装备很多很华丽，只可惜鞋子和护腕不能更换。

游戏品质

还想杂志做的更好。
江西省南昌市蓝天学院，QQ：624906357
江西 熊志刚 交友

□文责 / 蔬菜汁



重金属摇滚乐界的帝王克劳撒2世将推倒DS并展开对游戏界的蹂躏

根据同名漫画改编的DS版底特律金属城市

克劳撒2世将邪恶之手伸向了游戏界
DS上将刮起一场重金属摇滚风

NDS 底特律 金属城市

ACT ●D3P●2008年8月●1人/未定●容量未定

超爆炸人气漫画《底特律金属城市》即将被移植，并率先登陆DS。主人公是拥有双重身份的根岸重一和克劳撒2世，故事围绕他们的“底特律金属城市”（简称DMC）乐队展开。本作中被他们的大量音乐作品所浸淫，并充斥着大量足以摇撼地平线的金属摇滚乐。游戏分为三种模式，按照屏幕上的指示进行操作的故事模式、迷你游戏模式和酷似RPG类型的DMC任务模式。可以在游戏中看到大量漫画原作中的精彩场面，令玩家回味无穷。

双面人 根岸崇一

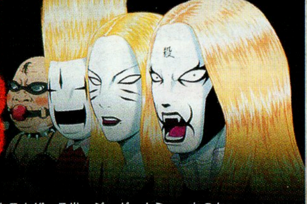
克劳撒2世是DMC乐队的核心人物，在重摇滚音乐界创造过很多神话，并拥有许多铁杆FAN，其实他的正体是根岸崇一，经常为有双面身份而苦恼。



收录三种游戏模式

←↓登场的音乐风格多种多样，既有激情狂乱的重金属风格，也有软弱无力的POP风格，令人眼花缭乱。

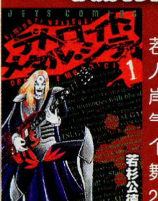




右からクラウザーⅡ世、ジャギ、カミュ。左のおっさんはパフォーマンスで活用される資本主義の豚。



改编自销量达250万部的漫画《底特律金属城市》



《底特律金属城市》是由若杉公德创作的音乐题材的高人气漫画，喜欢POP风格的根岸崇一作为主人公，加入了人气重金属乐队DMC，并以另一个身份“克劳撒2世”活跃在舞台上。本作的电影版将于2008年8月23日登上银幕。

问答 江西 余远　在《弧光之源》中，与其中的女性好感度增大到最大值的时候，会发生什么剧情？
江西省南昌市第十九中学，QQ：237055917

三大模式将DMC的魅力展现得淋漓尽致

游戏中设计的三种模式将DMC的魅力完全发挥。将克劳撒2世的狂妄气焰尽显无疑的故事模式和重点描写原作漫画的迷你模式等，均收录了大量令FAN着迷的音乐游戏，一定会令你满意的。在重金属摇滚的世界中好好沉醉吧。

模式1 呈现出最凶悍的演技 令客人满足的剧情模式



剧情模式是随着画面上的提示进行操作，然后屏幕上会滚动出现故事剧情的游戏模式。原作中出现的很多过激歌词也在本作中大量出现。



↑很多滚动出现的剧情画面，比漫画中的还要疯狂。



游戏画面惊艳 原作水平以上

↑使用乐队成员或角色“资本主义的猪”扮演各种危险动作。



用自己的手创作出独一无二的歌词

←在乐谱上填入自己创作的歌词，展露自己的才华。

模式2 包括地狱游戏在内的10种迷你小游戏模式

本模式收录了原作漫画中的大量精彩镜头，以迷你游戏的形式奉献给大家，除了克劳撒2世以外，还有几个人物会登场。

卡缪的捶鼓时间

↓操纵卡缪可以按照提示打击出很多精彩的鼓点音阶，十分精彩。



风林火猪出击！

↑操纵角色“资本主义的猪”的尾巴进行狂飙的竞速游戏。



恐怖的蝙蝠布满了游戏屏幕

↑克劳撒居然最喜欢吃蝙蝠，看看你能吃多少美味的蝙蝠吧。



模式3 不一样的RPG模式 尽情地释放自己吧

使用DMC的成员，以完成“DMC任务”为目标，随着音乐的演奏而制造出攻击，尽情地展开杀戮之旅吧，阿门。



→根岸的愤怒就是克劳撒2世的动力，把他们杀个干净！





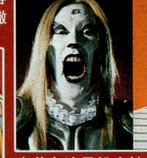
↑原作中的必杀技也在本作中登场。

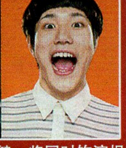
电影版和动画版将于8月登场



充满动感的克劳撒2世

↓充斥着大量过激内容的挑逗性动画。克劳撒仍是最大看点。





↑著名演员松山健一将同时饰演根岸崇一和克劳撒2世两个人物。

松山健一倾情奉献



□文责/零羽

本作《怪物农场》系列十周年的纪念作品的续作！在继承了前作的基础上，将为大家展现出更加真实的怪物农场。

训练出最强

怪物农场DS2

NDS　SLG　●TECMO　●2008年8月7日　●5040日元/1人　●未定

作为掌机版的怪物农场系列的后续作品。在本作中将会继承“触笔文字输入”、“对麦克风吹气”等掌机上特有的怪物制造系统。另外，本作还会增加一项全新的战斗大会。这项战斗大会将是单机版模式中最为精彩的部分。而玩家通过使用自己精心养育的怪物来击败实力强大的竞争对手，最终成为战斗大会的霸者，也成为了游戏的最终目的。

通过文字输入来创造新的怪物!

游戏开始后要做的第一件事便是创造怪物。本作中也将通过使用触摸笔进行绘画或书写汉字以及对着麦克风讲话等多种方式来创造怪物。



↑本作游戏中支持的输入法有假名、汉字等共计6种。

继承与改良 本作中的怪物诞生系统基本是继承了前作。不过，本作在其操作的方式上也有了创新。另外，本作游戏中全新加入的90只怪物的创建方法也与新的怪物诞生系统相结合，增加了游戏的研究要素。

诞生了!

本作中全新追加了90只，合计共270只怪物！！

本次为大家介绍的这几只都是本系列游戏中非常经典的拥有BOSS级实力的怪物。

潘乔　性格比较胆小，总是爱躲在坚硬的壳中。比较擅长突然袭击。



肯塔罗斯　传说中的四天王之一，能够熟练使用尖锐长枪的半人马骑士。

纳加　四天王中最为好战的怪物。极为擅长使用力量系的攻击技能。

克雷亚　本作游戏中主人公的助手，年龄为14岁，性格天真、活泼。

盖利　号称是四天王中最强的怪物。其斗篷下隐藏的居然是宇宙一样的物体。

交友　广东 刘宇轩　我爱杨彦就像爱PSP一样（某编：年轻真好）
广东省广州市海珠区昌泰路207号601室

性格各异的竞争对手！

本作中会有性格各异的竞争对手也参加怪物战斗大赛，而玩家则要使用自己的怪物将他们统统击倒，夺取胜利。



罗索：性格爽快的邮递员，本次也成为了玩家的对手。

克里斯塔：实力强劲的女训练师，本次也参加了大赛。

卡米：对主人公的助手抱有爱慕之情的青年。

布兰：前作游戏中怪物协会的原管理员。

阿米诺：前作中怪物协会的原会长大叔。

神秘的竞争对手

本作中也同样会有神秘的竞争对手登场，不过，看其身影是不是觉得很熟悉呢？

见面之后开始战斗！



的怪物，来击倒竞争对手吧！！

莫诺里斯

传说中被封印了的四天王之一。其身体被不明物质所覆盖，攻击方式等一切都是未知。

训练、修行、探索！通过各种各样的方法来锻炼自己的怪物吧！！

游戏中的训练周期是以星期为单位的。在玩家精心设定好怪物一周内要做的事情后，它们就会自己按照日程安排去练习。

通过训练来提升能力！

←当怪物成功完成训练项目后，能力就会提升。

↓训练失败的话好感度就会降低。



游戏中的迷宫探险既能得到珍奇道具，同时也可以训练怪物，使其能力大幅增加。



卡雷亚火山

波鲁古熔岩



↑在迷宫探险时的操作方式类似大富翁，当走到某些格子上后就会进入战斗。



↑随着游戏的进行，可以探索的区域也会随之增加。

不断的探索新出现的地图吧！

通过合体来创造最强的怪物！

在本作游戏中，通过合体系统可以让两只能力很强的怪物合二为一，诞生出能力更强的怪物来。由于合体系统在使用上也是比较复杂的，因此该系统也成为了值得玩家反复研究的要素之一。

合体完成！

↓→当玩家确定好要合体的两只怪物后，就可以用它们来创造新怪物了。



新作速报

路漫漫其修远吾将上下而KUSO，赠翔武。
广东省珠海白莲路175号68栋202
广东 林嘉勇 交友



□文责／零羽

《风来的西林GB2沙漠魔城》在DS上复活

NDS **风来的西林DS2沙漠魔城**

A·RPG ●SEGA ●今冬预定 ●5040日元/1人 ●未定

经典的动作类迷宫探索游戏《风来的西林》系列的最新作即将在DS主机上登场！

在沙漠的魔城中，西林将迎来新的冒险！

在每次进入到迷宫中后，其内部的整体构造，地图上的各种道具、陷阱机关等都会随机改变，玩家在这个变幻莫测的迷宫中只有将自己的智慧转化为武器，才能顺利冲破阻碍，获得真正的胜利。上述的这些便是《风来的西林》系列游戏的精髓。在DS上登场的本作，不但继承了系列中的精髓系统，而且还会追加全新的联机要素。

西林

本系列的主人公，在世界各地不断挑战迷宫的少年。本次西林将在沙漠的魔城中上演新的故事。

木端

能够与人沟通的黄鼠狼，与西林一起冒险的好搭档。

魔城城下町中的初

→为玩家提供各种帮助的设施——风来救助站也会登场！

通信机能也大幅强化！

旧瓶装新酒

本作是以01年发售的《风来的西林GB2沙漠魔城》为基础的重制版作品。除了对系统、画面等进行了大幅改良之外，本作还会追加对应DS的联机通信、对战模式。

交友 辽宁 蔡烁 喜欢口袋动画的加我QQ。
辽宁省沈阳市沈北新区中央路63号楼3楼1号，QQ753261879。



游戏中的故事简介

在沙漠的沙暴中迷失的西林，渐渐地用尽了气力倒在荒凉的沙地上……当其再次醒来后发现自己身处不明的牢狱之中，在被神秘的少女解救出来后，西林开始着手调查这一系列的谜团……

被捕的西林！？



↑逃脱牢笼的西林，还要躲过大量的看守士兵才能真正的获得自由。

救助西林的少女

「はや……」

阿蒂卡公主

领主的女儿。每天都在“小袖的部屋”中过着平静的生活。

领主

治理该地领主。原本是个很有威望的人物，但最近却性情大变。

领主的目的是？

领主「やっと 手に入れたぞ! 邪神像を!

←得到了"邪神像"后，领主大喜。他会使用"邪神像"做什么呢？

风林的同伴

小龙

与风林一样来到沙漠地区的女战士。她的目的又是什么呢？

沉睡在迷宫中的财宝！

←在贝铠吉的带领下，西林突破重重险阻来到了迷宫最深处，神秘财宝的安放处……

扎钢

幕后黑手！？

对领主忠心耿耿的神秘法师。其不但表情邪恶，做出的事情也是令人发指。另外，领主性格的突然转变也与此人有着很大的关系。

→邪恶的扎钢也已经瞄准了西林等人发现的财宝。不知在西林等人的阻挠下，他的奸计还会再次得逞吗？

ドの男「フフ……。
れが邪神像(じゃしんぞう)か。

贝铠吉

长着一张白痴脸的财宝猎人，在游戏中会给与玩家很大的帮助，但其协助西林却也有自己的目的。

ベケジ「アニキじゃないか!

特殊的联机模式？

在本作中设计有一项特殊的联机模式。说其特殊是指，此模式并不是DS玩家之间的联机通信，而是与Wii版的《风来的西林3》之间的互动。通过此模式的联机，玩家可以得到各种珍贵的道具。



□文责／蔬菜汁

召唤之夜2

NDS | S·RPG | ●NBGI●2008年8月7日 ●1人/5040日元●容量未定

充满魅力角色和剧情的人气S·RPG游戏《召唤之夜》系列第2作登陆DS。加入了大量新要素后，本作变得更加容易操作。故事的舞台是异世界“林巴乌姆”，这是个召唤兽、人类、精灵共存的大陆，两个召唤师新手即将引起一次撼动“林巴乌姆”全土的大手笔行动……





展开大冒险 新人召唤师

人气系列的第2作诞生



游戏系统大盘点

召唤之夜系列是一部驱使召唤魔法、在高度差分明的战场地图上作战的战略模拟游戏，能够很好的显示指挥者的战略战术意图而博得玩家的好评。《2》中更是追加了中断存档的设定。

冒险模式 享受购物和会话的乐趣

在冒险模式中，可以在地图上选择目的地，然后与游戏中的人物进行对话，另外，还可以在商店购物并展开迷你游戏。

自由选择目的地



与伙伴之间关系程度的不同，会对以后剧情的发展产生影响。



↑可以反复查阅之前的对话。

交友 浙江 肖方胜 希望有生之年我可以看到中文牧场。（猴子：现在已经有了吧？）
浙江省苍南灵溪三高，QQ：418185320



故事中的主人公

两位新人召唤师被命令与师兄内斯迪一起前往地方进行不限时巡查，但随着一行人与"圣女"的少女相遇以后，一切都发生了急转而下的变化……越过了各种各样的障碍和考验后，传说中的"圣地"浮现在众人的眼前，随之而来的还有那不为人知的悲伤往事……



↑初期可以选择"护卫兽"作为搭档。

召唤之夜系列的世界观

召唤之夜的世界构筑在以林巴乌姆为中心的4个异世界之上，分别是兽、机、灵、鬼，4界魂灵轮回转生，林巴乌姆人拥有着控制他们的召唤术和送还术。



特里斯

召唤师集团"苍之派系"的新人召唤师，乐观、坚强。





玛古那

与特里斯一样，同属新人召唤师，乐天派，不会轻易屈服。

主人公的拍档——"护卫兽"

主人公在游戏初期可以与一只"护卫兽"缔结契约，然后一起展开冒险，随着冒险的深入逐渐增进友谊。护卫兽的性格、能力各不相同。







灵 巴尔雷尔

阿梅尔

作为"圣女"而登上祭坛的少女，善良、喜欢做料理。





内斯迪

主人公等人的前辈师兄，与大家一起同行。

在NDS主机闪亮登场 来自异世界的冒险召唤

新作速报

战斗模式 与伙伴协力获取胜利

在冒险模式告一段落之后就会进入战斗模式中，在战斗地图上显示着不同的高度差，对战斗起着至关重要的作用，而且不同的战斗，召唤兽的威力也会不尽相同，DS版中对召唤兽的使用加入了不同新要素，使战斗的平衡发生了些许微妙的变化，更加适合玩家部署不同的战略战术。

↓地形对战斗相当的重要，在进行战斗时要对此优先考虑。





↑强力召唤兽入手很难，不过威力却十分强大，目标全召唤兽达成。

用召唤术进行交流

下画面 グ～

←在第一作中获得好评的新系统，依靠触屏功能，可以更好的控制玩家的伙伴——召唤兽，当与召唤兽的友好度达到一定等级以后还会开启更加威力巨大的魔法选项哦，这是召唤兽方面进行改动的一个最大的要素。

→在一次冒险模式和一次战斗模式过后，一天的时间结束，进入夜间会话，玩家可以与喜欢的人物进行会话，以加深与其之间的友谊，并且，对结局也会产生影响。



战斗结束后的美妙趣味 俊男美女共享多彩夜生活



↑可以根据上画面中的相关情报进行战斗。

上屏幕显示着对战斗有用的各种情报

特别希望到口袋白金出的时候奖品加上这几款游戏,我愿意买下所有的PG去抽奖。(猴子:你这钱够买许多限定主机了)
新疆乌鲁木齐市河滩北路，QQ：736909474
新疆 袁田君 交友

使用骰子得到的结果，根本是没有意义的！！

死板的朱雀

在NDS主机上，风格轻松愉快的休闲游戏登场了!!

コードギアス 反逆のルルーシュR2 盤上のギアス劇場

CODE GEASS Lelouch of the Rebellion

□文责／零羽

由玩家自己来创造出喜剧故事?本作就是这样一款风格轻松的休闲类作品,其中充满了创意的小游戏,也能让玩家的心情变得愉快起来。

NDS **叛逆的鲁鲁修R2 桌面剧场**

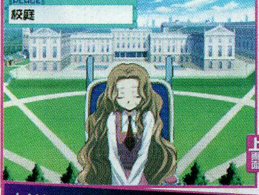
ETC ●SUNRISE●2008年8月7日●1~2人/5040日元●容量未定

主人公是留学生

本作中的主人公是并不是TV版动画原作中的某个角色，而是完全原创的新人。作为从布里塔尼亚本国而来的留学生，主人公要在11区（日本）中度过为期1个月的生活。另外，在游戏开始时，玩家还可以自由选择性别。



↓游戏中的许多台词都涉及到原作,没有看过的人,可以在这里补习一下哦。



ナナリー
…あっ、兄から聞いています！
1ヶ月だけブリタニア本国から
留学生としていらっしゃったと…。
あなたでしたか。
どうりで聞き慣れない足音だと
思いました。
あ…、自己紹介がまだでしたね。
私はナナリー・ランペルージ。
もうお会いになったと思いますけど、
ルルーシュ・ランペルージの妹です。
下画面

原作动画的世界观简介

原作动画中的舞台,是以现实世界为蓝本创造出的架空日本。在被占有全世界三分之一领土的神圣布里塔尼亚帝国侵略后,失去了日本这个名字,改称为11区……不过,在本作中却没有那沉重的世界观,取而代之的是充满恋爱要素、风格轻松的众多小游戏。

随着超人气的TV版动画，《叛逆的鲁鲁修》的第二季的上映，NDS主机上也迎来了以《鲁鲁修R2》来骗钱的本部作品。游戏中，玩家可以在地图上与原作中的角色们交谈，发展感情……而想要大幅增加与某人的感情，只是反复对话是不行的，还需要通过特殊的小游戏来击败他或是她。另外，本作中出现的小游戏都间接地反映出了原作中的角色们性格。

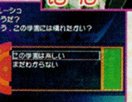
与原作角色发展感情吧……



↑游戏中的玩家要通过骰子来在地图上行动。

当玩家在11区中移动时，如果发现了自己有爱的角色，可千万不要错过哦，一番努力之后也许就能迎来很邪恶的END……





↑正确的回答出角色提出的问题，就会提升好感度。

问答 四川 潘斐 盟区战卡的市场价是多少？其中性价比最高的是哪个？
四川省西昌市第一中学高2009级6班，QQ：542205656

丰富的小游戏也是本作的一大卖点！

打牌的达人一定是能够打好牌的人！

头脑聪明的鲁鲁修

在本作中，当玩家通关一次之后，就会开启一项附赠的特殊模式——GEASS麻将。在这个模式中玩家可以与鲁鲁修等人进行特殊的麻将对决。将普通的麻将牌换成了原作中各个角色头像后的这个小游戏，其规则也发生了不小的变化……另外，参加麻将对决的原作角色们也会有特殊的故事剧情，玩家在享受小游戏的同时，还可以欣赏到原作角色们所演绎出的全新故事。



↑虽然图中只显示出了4人，但实际却不止如此。

麻将对决时，角色们的台词也是很有意思地！





↑鲁鲁修在打麻将的时候能够表现出其个人魅力吗？

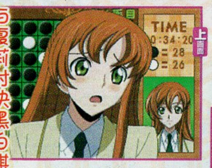
在这个麻将对决的小游戏中，玩家可以与原作中绝大多数的角色进行对战！

新作速报

想要大幅提高友好度，就来进行MINI游戏吧！

在本作中，玩家除了与角色们进行基本的对话之外，主要还是依靠在MINI游戏中获胜，来提高与某个角色的友好度的。这些小游戏的设定，都与原作中角色的性格、喜好有关。

与夏莉对决黑白棋！



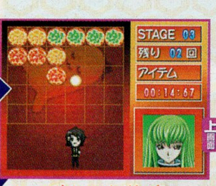
↑原本是游泳部的夏莉，难道也是黑白棋的达人吗？

←通过麦克风发出声音来击倒敌人。

类型各异的小游戏



↑由玩家发射奶酪来消除比萨的小游戏！

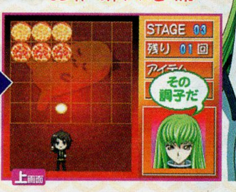




爱吃比萨饼的C.C

C.C的MINI游戏——“比萨饼大恐慌”





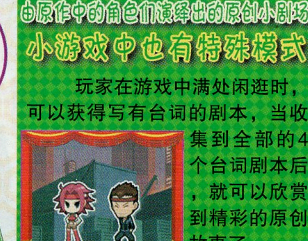
↑由于奶酪有数量限制，所以如何消除更多的比萨就成了一项挑战！

由原作中的角色们演绎出的原创小剧场

小游戏中也有特殊模式

玩家在游戏中满处闲逛时，可以获得写有台词的剧本，当收集到全部的4个台词剧本后，就可以欣赏到精彩的原创故事了。

收录故事共有4个





↑原创故事的内容十分搞笑。

PG的小编中，谁长得最帅呢？
天津市河东区厅新村冠云西里，QQ：452123615
天津 李春阳
交友

不要急

□文责 / 蔬菜汁

偶尔也尝试一下慢节奏的趣味游戏吧。《小熊伙伴》正是这样一款游戏，你可以与小熊伙伴一起度过一段美好时光，在这段时间里一切都要顺从慢性子的小熊吩咐哦。

即使出门在外 即使没有电

真实时间制

2周 和心·爱的小·熊伙伴一起

也可以和小熊伙伴一起玩

小熊伙伴

NDS SLG ●dimple ●2008年夏 ●5040日元/1人 ●未定

将可爱的慢性子小熊拟人化的角色，被搬到了忙碌的现代人的身边。《小熊伙伴》是一款类似于在动物园照顾小动物的小熊养成类SLG模拟游戏。观察她的姿势和动作以及各种不同的反应，用心照顾她，玩家有2周的时间，最重要的是即使中断电源，游戏也会照常进行下去。



入住美丽动物园的 小熊伙伴

↓因为“破烂动物园”的施工，小熊伙伴才搬来这里！



超豪华的开发阵容

制作人：高垣信宏

●代表作有另类音乐游戏《粉色街道——闪耀音乐时间》、益智类游戏《鲁夫萨拉达》。

音效：阿部公弘、金田充弘

●在同人名作《奥丁领域》、《格林魔法书》中有出色表现。

歌曲·声音：留樱良姬

●作为歌手和声优参与过很多同人软件的演出，本作中为小熊伙伴配音并演唱主题歌。

问答 广东 谭嘉祺 《海格力斯荣光》魔法媒介耗尽怎样再使呢？
广东省佛山市顺德大良街道昌明楼A座604，QQ616171373。

基本画面

与慢性子小熊一起生活

可以在上屏幕中观看小熊的生活，睡觉、游戏、道具等多彩的生活，光是看就让人十分过瘾了，不过你会放过这个调教的好机会么？



↑当小熊熊很乖很听话，并很好的利用家具的时候，可以轻轻的抚摸它，以示鼓励。

←可以在道具栏中选择食物喂给小熊熊，小熊吃东西的样子很可爱哦。

↓小熊熊不乖时就要打PP，千万不要狠不下心哦，不然她会越来越过分。



↑在互动模式中，点击下面的触摸屏可以移动小熊熊，同时使用触摸笔可以抚摸小熊的任何部位，以换取小熊熊的好感。

如此可爱的小熊伙伴







↑通常，小熊都会下意识的做出一些意想不到的动作，你的眼睛会情不自禁的被可爱的她所吸引。

多种游戏乐趣

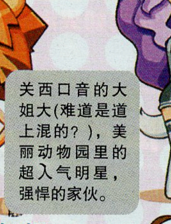
游戏中要学习的方法有很多，比如如何唤醒熟睡中的小熊、给她喂食、家具恶使用方法等等，另外还可以使用摄像机。

小熊熊的训练课程

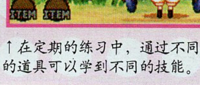
可以为小熊安排各种各样的课程，让她掌握不同技能，不过一个小时只能学习一种技能。当玩家得到相应的道具后，就可以做出安排，一旦小熊学会某种技能以后，还可以为她安排演出，并以此收取观众的费用，"筋肉女小熊"或者"吉他小熊"也许就会在你的手中诞生哦。欲火板之间发生的小插曲共有200个以上，比如，当你带小熊去泡温泉时，温泉的剧情就会自动展开。

与伙伴之间的故事

加把劲啊



↑小兔姐姐遇到不喜欢的人时，会施与黑魔法诅咒哦。



↑在定期的练习中，通过不同的道具可以学到不同的技能。



↑演出时不断变换不同的技能，可以让观众掏出更多的钱。

奶牛姐姐

据说是从摸摸星球来的乖乖女，不过谁也不知道她的真面目……貌似是个熟女。

小虎姐姐

关西口音的大姐大(难道是道上混的？)，美丽动物园里的超人气明星，强悍的家伙。

猴子叔叔

经历过无数次战斗的战士，不过现在已经是个岁数一大把的伯伯了，哎，真是廉颇老矣。

可爱兔兔

小兔姐姐遇到不喜欢的人时，会施与黑魔法诅咒哦。

猫咪君



自称是一匹狼之猫的神秘男子，独自住在动物园的边上。

口袋玩家加我QQ，偶系口袋小达人。
甘肃省兰州市城关区雁滩安居小区6号楼5单元301，QQ386109874。
甘肃 江金桐 交友



也许下一个就是你！

防不胜防 游戏中的地雷与陷阱

特稿

□文责／猴子、一狼

人生如战场，这句话出自哪位高人之口我们并不清楚，不过仔细想想也确实很有道理。对于闲暇时间以游戏打发光阴的玩家来说，游戏也是人生的一部分，而身处游戏这个特殊“战场”的玩家们，对于此话的理解也和他人不同。在电子游戏已经成为许多人生活一部分的今天，玩家们面对着五花八门、光怪陆离的游戏世界，这样的“战场”上虽然闻不到火药的气息，但是也着实危机四伏，到处都是地雷和陷阱。有的时候，玩游戏并不是轻松的体验，说不定哪里就会有什么东西让玩家找不到北，原本只是想换换脑子放松一下，却因为种种原因而搞得迷茫不已，这样的情况在今天也不是什么新鲜事。对于经历大小战役无数场的游戏老兵们来说，在多如过江之鲫的游戏中，避免触及陷阱与地雷，也就成了一种经验。如果你是一个从许多游戏的陷阱和地雷阵里生存下来的人，那么你在看了这篇文章之后也许会与笔者有相同的感慨；不过如果阁下是初上战场的新手的话……嗯，希望本文能对大家有所帮助。

玩个游戏究竟多难?

厂商故意设下的陷阱：难度陡增

特征

难度不平衡的问题

玩家玩到某一段的时候，游戏难度陡增，让玩家不得不回去练级或者更换装备。

分析 这种情况大多是在RPG游戏中出现。在诸多RPG游戏中，玩家完成了某个任务，到达新大陆的时候，很可能会发现新大陆的怪物能力非常强悍，让玩家感到棘手。比如在NDS上的DQ4里，整个第五章前期难度都较低，但是一旦得到船只，如果没有按照剧情顺序而盲目到达别的大陆去冒险的话，很可能会被普通的杂兵军团全灭。此外，纵然玩家按照剧情的提示一步步发展剧情，在第五章的BOSS八爪狮子金雷欧也是整个游戏的一大难点。该BOSS其实并没有什么特别的招数，就是两回合行动而且攻防较高，但是玩家打到金雷欧这里的时候级别尚不太高，在DQ这个游戏里虽然说级别不是影响战斗的主要因素，但是级别低了不会强力的战斗使用魔法的话，对

交友 北京 翟鼎钧
热爱WE的玩家，欢迎PK！
北京市海淀区金沟河路，QQ：547556116

付这个BOSS无疑就会感觉到吃力。

←金手指是许多玩家喜欢使用的，但是也会使游戏的乐趣大打折扣。

应对方法

基本上只能硬扛

对付这种难度陡增的游戏，从古至今都没有什么有效的办法。编者推荐要不就回去老老实实的练级，要不就请金手指帮忙吧。当然，还有一种更好的办法，那就是研究该游戏的低通攻略吧，不过，前提不仅要求玩家有较深的游戏功底，还要对这个游戏了解的十分透彻。

SL大法也有失灵的时候

厂商设计的不合理：存档限制

特征

为什么没有记忆点？！

玩家进行游戏很长一段时间都不给记忆点，让玩家不能随时中断游戏进行休息，处处受到游戏的牵制。

分析 这种情况不止发生在RPG游戏里，部分动作游戏里也有类似的不合理设定。如果玩家因为有急事而要中断游戏，而又找不到附近的记忆点，这可就算是游戏设计的一大缺陷了。更有甚者某些游戏设计出一个超长的迷宫，中途不仅不给记忆点，而且怪物实力也非常强，随时有全灭玩家的可能性。类似游戏最好的例子就是NDS上的FF3了，虽然早在FC原版就有着这种不合理的设定，没想到开发商在复刻的时候不但没有针对原作的某种弊端加以修正，却以这种高难度为卖点，让DS玩家们



再次饱尝FF3最终迷宫的痛苦。（编者本人并不喜欢FF系列，在玩过DS版FF3之后痛发毒誓：此生不碰这个游戏。）毕竟现在已经不是当初的FC时代，当年我们用一盘电池没电不能存档的盗版卡坚持不记录一次性奋战几十个小时而将游戏打穿的事情现在已经没有人能做出来了吧。

当初玩新超级玛丽的时候，编者也曾经怨念过这个游戏，为什么不能自由存储，每次都必须是在BOSS战之后，或者是用金币开通了隐藏的关卡，才能进行存储。好在游戏第一次通关之后就可以按下START键随时存档了，这样就能方便玩家随时利用SL大法来收集游戏里的全部金币。

应对方法

把握好游戏的节奏

如果只是单纯的有急事需要外出而不得不中断游戏的话，建议玩家们合理利用掌机的休眠功能，如果机器电量剩余不多的话可以考虑一边充电一边休眠。如果是因为游戏难度过高需要用SL大法的话，玩家就只能用别的办法了。DS玩家可以购买具有即时存档功能的烧录卡，PSP玩家可以安装即时存档插件，总之，道高一尺魔高一丈，玩家还是有办法应付厂商的这种不合理设定的。

仅仅通关一次是不够的……

反复进行游戏的动力：多周目挑战

特征

游戏的完成度受到影响

必须经过多周目才能达到100%的完成度。

分析 这种情况在恶魔城系列中出现较多，尤其是苍月的十字架。该作中由于新增加了武器合成系统，玩家如果想合成出究级的武器，必须收集各种怪物的魂才行。而某些



←《恶魔城》系列对于多次通关的要求是很高的，很多玩家也乐在其中。

BOSS级怪物的魂每周目只能获得一个，所以玩家想要收齐全部武器，至少要通关4周目以上。虽然之后的废墟的肖像废除了这个系统，但是仍然设有通关后的3种等级上限限制模式。玩家如果想达到100%完成度，至少也需要通关两次。当然，恶魔城系列类似的动作游戏设置多周目系统尚且还说得过去，毕竟动作游戏是要玩家在杀怪中获得快感的，不会反复面对繁琐的剧情。如果在RPG游戏里加入了多周目要素，那就让玩家们感觉有点吃不消了。

这里姑且抛弃北欧女神类似的纯粹以二周目为卖点的游戏不论，单就前不久发售的DS版复刻FF4，实在就是让玩家匪夷所思了。基本上，如果DS版FF4只打穿一次的话，游戏里的各种收集要素是绝对拿不全的，比如说各种角色的能力。因为每个能力只能用在一个人身上，而有的新能力需要给某个特定角色装备一个到两个能力之后才能获得。这些难以获得的新能力往往对于破关有很大的帮助，所以原先打一次就OK的FF4，这次就有了多周目通关的必要。尤其是对付隐藏BOSS（那个造型猥琐的巨人），必须老老实实打上两三周目才能迎战，不然的话会死得很惨的。

应对方法

把多周目当作乐趣吧！

能够让玩家去进行多周目，无疑是抓住了玩家心中想要达成完美的这种心理。只要玩家能够正确去看待游戏，别把游戏中的某些道具看的太重，心态放正了，自然就不会中厂商设置的圈套了。

附加的要求苛刻到令人发指

玩家进行游戏的局限性：硬性规定

特征

游戏里的限制太多啦！

一般来说，游戏中（尤其是主线部分）对于玩家做出种种限制是常有的事。最典型的例子是FFTA系列，在游戏的各关中，经常出现“法则”，使玩家不能使用某种武器或能力。这些法则中有一些还能接受，但是有时候就显得过于苛刻了一些。但是规定的限制不只是文字游戏才有的，像PSP的《死神BLEACH》虽然是格斗游戏，但是也存在许多硬性规定。在各关中如果不遵守这些规定的话就无法通过，有的规定看起来简单但是达成却很难，使一些人只好望而却步。



←《死神》中的附加条件使故事模式的难度增加不少。

分析 本来增加硬性规定在最初只是提高游戏难度、为玩家增加挑战感的一种方式。但是这种东西用得多了，制作游戏的人想不出许多好点子，于是就强硬地设计了许多比较容易的规定。刚才说的一些例子足以证明，即使是出于提高玩家投入感的良好愿望，如果设计的规定过于死板或者刻薄，也会起到相反的作用。好不容易把游戏做出来，却因为这些刻意的设计把玩家们吓跑，游戏的制作人难道以为所有人都喜欢接受这样的限制么？除非是超级喜欢挑战或者超级有时间的人，否则是没那么多精力花在这样的游戏上的。

应对方法

上有政策，下有对策

这些硬性规定基本上都是遵循着游戏的一些基本要素与属性进行设置的，所以在解读这些规定的同时必须采取相应的措施。你不让我用魔法，我就找个物攻强的上去砍；你不让我用必杀，我就拿普通技磨死你。所谓兵来将挡，水淹土囤，这些规定都是有漏可循的，如果真是没漏的话——那就是游戏的设计者的失职，除非你喜欢找虐，不然还是换个游戏玩吧。

交友 河北 赵博 PSP，分分秒秒不能停，NDS，时时刻刻在运行。我们是PGer!! 河北省唐山市古冶区 154764409

熟悉的游戏也会变得陌生

让老玩家大跌眼镜：类型大逆转

特征

游戏类型变得面目全非

玩家冲着系列的名气和前作的系统去玩这个游戏，不过没想到厂商会来一次大逆转，将游戏的类型完全变化，让玩家玩过之后大呼上当。

分析 这类情况在游戏界非常常见，多数厂商经常会打着某部名作的招牌，而推出外传性质的作品，来吸引玩家的目光。比如前不久DS上发售的无限边境——机战OG传说，这款游戏可以说是完全脱离了以往机战游戏的风格，转型成了RPG游戏。当然游戏的本质也已经完全脱离了以往机战系列的“热血”路线。相信多数忠实的机战FANS玩到本游戏一定会十分失望，纷纷指责厂商的这种不厚道的行为，相反，部分原本不喜欢机战系列的新玩家，为了欣赏游戏中的X摇，恐怕能坚持将本作打穿也说不定。（猴子：这里我得补充一句，自从机战系列开始走擦边路线以来，喜欢看钢铁机器人以外的身体运动的机战玩家也不在少数。因此你说机战粉丝们不喜欢OG外传未免太偏颇了一点。你看零羽这个王牌机战饭不就玩得很high么……）



相比机战OG这样有“创造力”的转型，有的游戏转完之后就没什么意思了。最典型的是《R-Type战略版》。虽说许多游戏都改成了战略版，但是这个游戏出战略版实在多此一举。要知道，R-Type本来是一个爽快的射击游戏，强行改造成战棋游戏的话看起来会很别扭的。本来只是简单操作就可以驰骋在宇宙中消灭异形敌人的战机，这次变成了接受指令才能作战，还要计算燃料、残弹量等等数据，这是什么，飞机版的机战？问题是这个游戏的粉丝们未必会接受机战一样的游戏方式。你有时间在这里算好怎么走格的时候，换成正常的R-Type已经打完一关了。而且一个飞机游戏做成战棋也没机战那么吸引人，除非是十分喜欢这种游戏方式的玩家，否则应该不会玩得很投入吧。这样的设计，如果不能做到出奇制胜的话，那么最后的效果只能适得其反。

←《机战OG传说》虽然转型幅度较大，但是依旧受欢迎。

应对方法

要试着学会接受改变

没啥应对方法，实在不喜欢的话，直接换别的游戏吧。

这个……游戏原来可以这样玩？

不按常理出牌：突破逆向思维

特征

攻其不备，令玩家吃惊不已

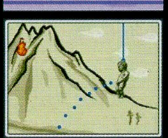
游戏中一直按照某种规则进行游戏，开发商却故意在游戏中某些场景突然换了一个规则，考验玩家的逆向思维能力。

分析 最常见的恐怕就是瓦里奥制造系列的恶搞小游戏了。早在GBA时代，瓦里奥制造中就有着种种恶搞小游戏，考验玩家的反应力。比如在旋转瓦里奥制造中，绝大部分游戏都是要玩家来左右晃动机器的，而唯独在堆鸡









←《瓦里奥制造》系列最有意思的地方就是奇怪的操作方式了。

出售自用日版NDS一台，一口价480元（不含烧录卡），限北京地区当面验货/交易
北京市通州区宋庄南路甲一号 793392822
北京 刘辰 交换



蛋这个游戏里，玩家则不能晃动GBA，如果稍有不慎，一旦鸡蛋掉下来就算失败。（注：国内网上DUMP的ROM都是用左右键控制的，只有原版卡带才带有地心引力感应功能，是根据机器左右的晃动幅度来进行游戏的。）玩家在第一次玩这个游戏的时候，肯定要尝试这个小游戏的玩法，肯定要左右晃动看看人物会有什么变化，所以遇到堆鸡蛋这个游戏的时候如果稍微动了一下机器，那可就上了厂商的当了。

此外，在NDS上的瓦里奥制造里也同样有着类似的游戏设定。比如对着麦克风吹气的那一关，基本上所有的游戏都是要玩家对着麦克风不断的吹气，或者是有节奏的吹气才能过关的，但其中唯独有一关千万不能吹气，如果吹气反而就会失败。这一点与刚才所说的旋转瓦里奥里的堆鸡蛋十分相似，就是要考验玩家的反应力。

应对方法

不要在同一个地方摔两次跤！

俗话说，吃一堑长一智，经过一两次的教训，相信大家不可能每次都上当吧。

游戏的时间分配严重失衡

在小游戏上扼杀玩家的时间：喧宾夺主

特征

在不应该卡的地方卡住了……

本来游戏的乐趣不在这里的，而厂商却让玩家必须要在某些无聊的地方耗费不必要的时间，否则将得不到某些道具。

分析 最好的例子就是DQ里面的赌场了。从FC的DQ3代开始，每一作都有着赌场的设定，到了DQ4以后，赌场里面还设有隐藏的装备作为奖品，想获得这些装备就必须要在赌场里投入大量的时间。在DQ5以后的其他作品里，赌场里都有着高倍率，高中奖率的老虎机，玩家只要有一定的资金来购买代币，接着只要肯花费时间在赌场里面，终究能刷到赌场里的奖品的。而唯独在DQ4里面的赌场只有靠押怪物斗技场才能获得，而怪物斗技场却有着相当大的随机性，如果人品比较差的话，可能会有刷了一下午不但没赢，反而输了不少代币的现象发生。所以，玩家必须要反复存档读档，反复去押怪物斗技场。从某种程度上说，厂商的这种游戏设定不但是在考验玩家的耐心，更考验玩家的运气。脾气比较暴的玩家，可千万别因为在游戏里赌场失意而失手砸了机器。



不止在DQ里，其他游戏中也有着种种类似的



↑DQ4的PS版赌场取消了秘技，玩家需要投入的时间比以前更多了。

小游戏出现。比如FF10里面的水球，重装机兵里面的赌青蛙等小游戏，虽然没有DQ里奖品这么丰厚，也不是影响通关的主要因素，但是也的确有其自身的存在价值的。开发商的目的就是要玩家在紧张的战斗中能偶尔放松一下，还有一点就是测试玩家自己的人品，但是本末倒置的案例也并不新鲜。



应对方法

想好自己应该做什么！

其实，怨念赌场存在的主要原因，还是玩家自身的心态问题。厂商设计的这些小游戏就是为了调节游戏里的紧张气氛的。曾经有人玩DQ沉迷于赌场几天几夜甚至忘了自己还有打倒大魔王的任务存在，这也证明了赌场也是的确有其自身的魅力的。

交友 湖北 李航 上期为什么没登我的详细地址？（某编：考虑到各位读者大人的安全，所以只登模糊地址）
湖北省武汉市武昌区安居苑 4037902

踩中超级地雷的话就是这个结果

等到失去了才后悔莫及：突然袭击

特征

一招不慎，满盘皆输！

某些游戏里会突然发生某种剧情，而在剧情发生的时候会强制玩家当即做出选择，倘若选择错误的话将永远无法获得某些重要的道具。

分析 这种厂商设计的陷阱，出发点其实很简单，就是给第一次进行游戏的玩家一种不可预测感，让玩家谨慎选择随时可能出现的分支选项。另一方面，有些隐藏的剧情有着时间限制，属于过时不候的性质。比如玩家如果一段时间内没有去XX地点获得XX道具，一旦剧情发展到一定程度，该道具就无法再次获得了。比如大航海时代4里面，每个大陆板块的都市级别的港口都有着隐藏的遗迹，而某些遗迹里面必须要玩家去回答固定的问题，如果回答正确则可以获得相当强力的道具，相反，如果回答错误就永远无法获得这些道具。因此，玩家每次开启了一个遗迹，恐怕第一反应就是找记忆点存储吧。当然，如果对这个游戏已经烂熟于心的玩家恐怕可以闭上眼睛选择这些选项，但如果是新接触这个游戏的玩家的话，恐怕经常会由于选错选项而导致好多珍贵的道具都没有获得。



此外，在许多RPG游戏中，“过时不候”的剧情也很普遍。如DQ4里面在移民村的第四形态里可以在道具店里买到珍贵的装饰品——牺牲手镯（以自己的死亡换取同伴完全复活+HP全满），而随着剧情的发展一旦将移民村发展至第五形态，这个道具将无法再购买了。不少第一次玩DQ4的玩家都不知道这个细节，而没有大量的储备牺牲手镯，以后就再也无法获得了。

这样的情况在《生化危机》里也会出现。有的厉害的武器必须使用特殊的关键道具才能获得，像《代号维罗尼卡》中的麦林手枪，必须在南极基地使用灭火器才能得到。而这个东西必须在之前的监狱岛上获得，一旦离开的话就没法再回去取了。有的玩家明明已经玩穿了游戏的前半部分，到了后半的时候才发现自己没取得这个关键的东西，结果对于强力武器只好站在那里垂涎，想得到的话就必须从头再打一遍，痛苦啊！

应对方法

还好可以重新提档……

其实厂商的这个设定只是想增加游戏的难度而已，另一方面，也能激起部分想完美的玩家再次挑战的动力。我们只要在游戏过程中注意随时存档，多备份几个记录即可。

道具栏里的地方突然不够了……

想扔也扔不掉：垃圾道具

特征

有奇怪的东西混进来了！

厂商会在游戏中设计出一批垃圾道具，一旦得到了这些垃圾道具，想扔也不能扔，卖也不能卖，纯粹放在那里占用道具栏空间。

分析 想必从FC时代走过来的玩家一定对重装机兵这个游戏记忆犹新。而在这个游戏中，厂商设计了一个巨大的陷阱——那就是存在某些垃圾道具。比如人类角色的装备护甲一旦受到敌人强有力的攻击就会损坏，从而变成“金屑”，而这种“金屑”非但不能出售给商店卖钱，连扔也不能扔。类似的还有战车上的鸟粪等等，与飞空系的鸟类敌人战斗，有时候会在战斗后得到鸟粪道具。正当玩家欣喜若狂地庆幸自己获得了某种稀有道具的时候，却发现该道具



←传说把DQ4中的马粪带在身上可以招来金属史莱姆，但是只是传言而已。

特别策划

要是我能中台NDS的话，数学考0分也值了。（某编：要是你考100分的话，估计你父母能送你一台）
广东省东莞市东城 470486063
广东 余浚忠 交友

不但使用之后没有任何效果，反而无法清除，从而占据战车的道具空间。金屑可以到人类道具保管所进行保存，而鸟粪只有在洗车场清洗战车的时候才能根除了。厂商设计的这种恶心道具，的确令玩家愤慨。

除去重装机兵系列中，在DQ里面，也有着类似的垃圾道具，比如著名的“马粪”，在早期的DQ作品中，没有行囊的设定，（行囊最早是在SFC版的DQ6里出现的）玩家得到了这一类道具，出售给商店也只能卖到1块钱，使用也没有任何效果，确实令玩家头疼。如果你没有收藏各种道具的嗜好的话，还是顺手直接扔了算了。

应对方法

先看看别人有没有捡到吧

如果真是厂商刻意安排的话，恐怕玩家谁也逃脱不了。对付类似的垃圾道具，只有祈祷人品了。

在最不该存档的时候犯下严重错误

欲哭无泪：游戏死档

特征

对游戏进度具有致命影响

游戏中的记忆点设计的不合理，让玩家有可能存“死档”。所谓的“死档”，就是指某些记录已经濒临死亡，而且也没有挽救的余地，每次都会GAME OVER，导致这个记录彻底报废。

分析 这种情况在DQ里面是绝对不会出现的，因为DQ里面没有GAME OVER的概念，即使全灭也只会损失一半的金钱，大不了迷宫可以重走。但是在FF等RPG游戏里，如果在比较强力的BOSS之前的记忆点存档的话，倘若身上的回复道具已经所剩不多，而且，迷宫内又没有补给商店的话，这个记录也就等于报废一半了。而在诸多RPG游戏里，大多存在着这种设定：某些场景地图的自由度有严格限制，比如进入迷宫之后不能离开，村庄一定时间内无法进入等等。所以一旦自己以弹尽粮绝的状态下在BOSS前存档的话，很可能会造成整个记录报废的情况发生，之前的成果全部毁于一旦。

在大航海时代4里面，也同样有着类似的设定。如果玩家只是想完成主线剧情获得七个航海霸者之证的话，那尚且好办，因为每块大陆的港口分布比较接近，一旦食粮耗完只要坚持几天就能到达附近的港口进行补给。但如果玩家要想探索出全部地图而寻找各地隐藏的补给村庄的话，那就是一项艰巨的任务了。此外，如果隐藏的村庄距大陆相隔甚远，而且季节风向又和自己的航行方向相反的话，很可能会造成逆风航行数百日都回不到港口的事情发生。倘若玩家以这种状态下保存游戏进度的话，很可能会导致整个游戏进度报废。

应对方法

小心驶得万年船！

唯一一个能够挽救的办法就是要多多备份存档，不要玩一个游戏只存一个进度。如果实在已经酿成悲剧无法挽救，还是请大家从头再玩一次吧。

冲动消费是可怕的！！

榨取玩家的金钱：该不该花

特征

有钱使不到刀刃上……

某些装备价格昂贵，而实际效果却一般。此外，玩家刚花大价钱购买到实力非常强的装备，结果马上就在附近找到了更好的装备，让玩家浪费金钱。

分析 DQ2里面有一件最贵的装备，中文翻译成明克大衣，虽然防御力在二王子所有的装备中排名最高，但是价格却到达FC版金钱持有量的极限65000（最大只能带65535）。同时，该防具除了防御较高以外，别的没有任何魔法属性，花这么大的价钱购买这件一无是处的铠甲实在有些得不偿失。

此外，在诸多游戏中，经常会有很长一段时间没有新装备更换，而玩家千辛万苦到达新的村庄购买了强力的新装备时，却在紧接着的迷宫里获得了更好的装备，让玩家后悔不已。就拿前不久发售的海格力斯的荣光来说。

在重装机兵系列中，战斗分为战车战和白兵

交友 广东 陈伟杰 大家要去百度的“掌机迷”吧，个人感觉那儿太冷清了。大家多去哈。
广东省韶关市武江区新华北路 836112424

←昂贵的皮草大衣是典型的性价比不成正比的例子，十分浪费。

战，而人类装备和战车装备都是分开的。因为玩家经常驾驶战车清除杂兵，或者完成任务，所以一旦到达新的村庄，肯定要优先整顿战车的装备。但是有时候厂商会故意设下陷阱，在前方的村庄内出售价格不菲能力突出的战车装备，诱使玩家去花钱更换，然后在紧接着的下一个迷宫里却安排了白兵战的BOSS，强制限制玩家不能驾驶战车战斗，之前花费巨额资金整顿的战车装备也打了水漂，之前费的心血都付诸东流了。这样的情况会使许多玩家在失望之余产生严重的虚无感。

应对方法

首先考虑的是性价比问题

游戏里的各种昂贵道具一般都有一定的特殊效用，但是一般来说，花这个钱究竟值不值得，还得大家自己来权衡。另外，如果实在是钱不够又想买的话，那就只好借助金手指了，游戏的平衡性被破坏也没有办法了。

当游戏的创新遇到瓶颈

不必要的游戏操作：为了触摸而触摸

特征

其实操作不必如此复杂

厂商为了充分发挥硬件技能，而在游戏中加入某些不必要的系统，非但没有获得玩家的好评，反而起到了负面效果。

分析 最常见的就是软件牵就硬件。比如许多游戏为了刻意的利用NDS的触摸功能，将游戏原本的风格彻底改变。前不久发售的DS版忍者龙剑传就是一个最好的例子，该游戏全程使用触摸屏操作，原本动作游戏按键的快感已经不复存在了。身为系列的FANS体验过本作之后肯定会大骂骗钱，动作游戏做成触摸操作绝对是屏幕杀手。类似赛尔达幻影沙漏这样的名作加入触摸要素之后，也在玩家群里褒贬不一。总之，动作游戏就该讲究纯粹的按键操作，过度的牵就机能转型成触摸屏操作绝对是厂商的一大失败。

早在DS时代初期，恶魔城苍月里面就为了加入触摸屏系统——魔封阵。游戏没发售之前，玩家还对这个新系统比较期待。等到实际游戏上市之后，这个系统不仅毫无新意，而且还打断了玩家原本在动作游戏中所获得的快感。玩家打倒BOSS的一瞬间，必须使用触摸笔画出魔封阵，才能彻底的打倒BOSS。倘若有失误，BOSS还会回复部分HP并复活，必须再次打倒BOSS。直到成功画出魔封阵，才能结束BOSS战。这个鸡肋的系统只在苍月里出现过，之后的恶魔城废墟里面就完全废除了这个系统，触摸屏仅仅用来指示同伴行动而已。在DS版的DQ4复刻里面，厂商甚至完全没有利用任何功能，保留出原汁原味的游戏风格。另外，FF3的DS版在设计的时候也考虑到触摸功能的加入，虽然在宣传画面中强调了可以用触摸笔进行全部的操作，但是在实际游戏的时候，人们发现触摸笔实际上完全不如传统按键好用。在后来制作DS版FF4的时候，触摸操作功能就被取消了。



←恶魔城苍月各方面评价都不错，但是魔封阵的设计很受批判。

应该说，任天堂当时推出DS，倡导Touch Generation（触摸世代）的时候，是希望游戏的开发者充分利用新的操作方式，提起玩家的游戏兴趣。但是一些缺乏创意的设计者，在制作DS游戏的时候，纯粹是为了触摸而触摸，这样做出来的游戏不但不能激发玩家的兴趣，反而会使游戏者产生审美疲劳，丧失对游戏的兴趣。

应对方法

好好体谅自己的爱机！

除了贴保护膜之外，就看玩家自己对机器的心爱程度了，为了一时的游戏快感而残虐自己的机器，这可划不来。此外，大家可千万别把机器借给朋友玩这一类的游戏，不是自己的东西不爱惜，这一点大家一定要明白。

特别策划

又一个贪心的人被欺骗了！

网络上流传的骗局：假种子

特征

只有D版会出现如此问题

这类东西不是游戏商整出来的，而是在知识产权保护薄弱的网络世界中才存在的东西。随着互联网的普及，许多游戏在发售之后就立刻在网络上出现了ROM或ISO的下载，一些热门的游戏甚至在发售前就被成功DUMP，这就是所谓的“偷跑”。但是没有秩序规划网络P2P世界中，也经常出现各种恶心人的情况，那就是假种（或者假下载物）的出现。

分析 最初这类东西只是一些知名游戏的ROM，以压缩包的形式被骗子们上传到网上，下载之后打开却是个完全不一样的游戏。上了这种当还是好的，更恶劣一点的就是个纯粹的垃圾文件，有的还有病毒。这种假资源的发布者利用了人们“愿者上钩”的心态，这种恶作剧往往屡试不爽。在《战神》和《怪物猎人P2G》发售之前，许多玩家习惯性地上网寻找“偷跑”的资源，在满心希望地down下来之后却发现根本就不是自己想要的游戏，唉，这又能赖谁呢？

应对方法

别无他法，只有耐心等待

大家请记住“天上不会掉馅饼”这句千古格言，即使是现在偷跑盛行的世界，天上掉下来的也不是100%的馅饼。所以在游戏发售之前，不要轻信会有这样的东西在网上出现。即使有，也最好看看别人下载的结果（不要让自己的朋友做小白鼠，否则后果自负），随着互联网和游戏零售业秩序的正规化，“偷跑”的渠道已经越来越窄，即使各位现在没有承担正版游戏的经济能力，也请在网络资源得以确认之后才去下你想要的东西。

将游戏延期进行到底

无限的跳票史：延期造成的恶果

特征

这究竟是跳票还是跳水？

一般来说，游戏的延期是为了更好地提高游戏品质而做出的不得已而为之的行为。如果厂家确实用耽误的时间为玩家创造了更优秀的游戏，像DQ系列和任天堂的许多游戏，这样的情况自然可以得到玩家们的谅解；但是如果只是为了炒作而拖延的话，那这样的情况就不妙了。

分析 用厚黑学的理论来分析跳票，可以把这种以跳票为名义进行炒作的行为归纳在“敲锅法”的范畴之内。所谓“敲锅法”就是过去穷人家的饭锅破了，由补锅匠来进行修补，而修锅的人在顾客不注意的时候故意把锅的裂痕敲大一点，好索要更多的补锅费。但是这个锅怎么敲，裂纹敲到什么程度，都是很有技术含量的。如果把口子敲得太大，整个锅敲烂了的话，那就补不起来了。好在这样的情况在掌机上并不多见，大家能够玩到的跳票游戏一般都是跳得不长而且质量确实有所保证的。唯一令人惊讶的《Mother 3》虽然从N64跳到GBA一直跳了有10年，但是最后游戏的素质确实没有给这个系列抹黑。相比之下，其他平台的游戏跳起来可就叫玩家们有得等了。从传说中的“幻影”（Phantom）游戏主机到更换了N次游戏引擎的《永远的毁灭公爵》，这些游戏软硬件的制作者似乎每个人都是从小跳皮筋长大了练蹦极的高手，完全不把游戏界发展的环境放在眼里，更可恨的是虽然一拖再拖但是就不宣布游戏中止制作，永远把游戏放在发售表中“TBA”（to be announced，发售日未定）的一栏里，叫一些不死心的玩家们无法打消心中那点幻想而在纠结中挣扎，这帮人不调到中情局做拷问专家真是屈了他们的才了。



←《永远的毁灭公爵》依旧在跳票中吊着许多人的胃口，哪怕继续延期。

交友 四川 胡清政 天下掌机迷是一家，是四川的不管玩PSP还是NDS都加我QQ吧！
四川省成都市龙泉驿区航天城中区 496728922

应对方法

你的耐性究竟有多大？

《越狱》主人公的老哥说过，真正折磨人的不是绝望，而是每次在绝望边缘看到那一点点微乎其微的希望。所以玩家们对这样的游戏究竟应该如何，还是取决于各位的心里承受能力。受得了的话就继续等，要真是受不了……那还是洗洗睡吧。



↑《MOTHER3》的跳票在最后还算获得了一个圆满的结果，3代都出在GBA上。

最近的失败游戏很多都是这样

盛名之下，其实难副：改编游戏的悲哀

特征

时间是游戏变渣的原因

借助动漫而改编成的游戏，或者是借助电影的名气而改编成的游戏，质量肯定都不行，这一点是毋庸置疑的。

分析 从游戏制作的几个必要条件来说，资金和人员目前都不是影响这类游戏制作的大问题。真正影响到这些游戏质量的，是影视作品上映的档期。打个比方说，一部电影要在这个月上线，那么游戏必须比电影早出一两天才能吸引玩家（或者电影观众）们去买。而游戏版的制作，却往往比电影的制作晚很多。有的电影游戏就是在两三个月的时间内完成的，且不说制作团队能否发挥速战速决的精神，这些游戏在制作结束之后，都没有时间进行细致的debug，程序中的很多错误和不足之处是无法更正的。而游戏制作、出版、分销都需要时间，所以这类游戏作品都逃不过粗制滥造的命运。加上这些改编的游戏小组往往是二线甚至三线的团队，这些人的制作素质本身就成问题，所以做不出好游戏是必然的。不过这类游戏也不指望核心玩家去玩，每次都是借助电影的名气捞一票就走，所以做不好就做不好，有得赚就行了。

↑ACTIVISION制作的电影改编游戏基本上是出一部烂掉一部，少有佳作。

特别策划

应对方法

期待有责任感的制作人出现

说实话，这样的问题还真是没什么好解决的办法，我们只能期待这些游戏能够碰上一个技术水平比较高的团队、一个制作资金比较足、制作时间比较充裕的开发环境，这样才可能会出现像MD版《阿拉丁》这样的优秀作品。最近的《乐高夺宝奇兵》和《功夫熊猫》似乎口碑也还不错，应该算是电影游戏中可以玩的了。

读后感

总的来说，游戏中的陷阱是很多的。玩家们在游戏的时候，总是不能避免碰到这样那样的麻烦，在失足陷入圈套的时候，大家能够做到的，只有根据不同的情势随机应变，避免遭受不应该遭受的损失。而制作游戏的人，也会在游戏推出之后根据玩家的反应吸取经验教训，在以后的制作中尽量减少类似麻烦的发生。游戏总是越做越精的，尽管每一次创新的尝试都与各种BUG并存，但是只要有诚意，玩家们还是会接受游戏里出现的各种改变的。另外有一些麻烦并不是游戏厂商给玩家们制造的，而是大家身处的游戏环境造成的结果。例如网络通讯的发达，以及一些P2P软件的流行，可以使玩家们在最早的时候玩到最新的游戏，但是同时也带来了各种问题，如知识产权受到侵害、各种假资源充斥网络，对于这些复杂的问题，我们只能在混乱的环境之中想办法去适应，在将来，这些情况都会有所改变的。

□文责／蔬菜汁

THE INCREDIBLE HULK

与《功夫熊猫》一样，本作也是一部电影改编的游戏，为了迎合即将上映的最新电影版《绿巨人》，几乎所有的游戏平台都同时推出了这部作品，DS版《绿巨人》由SEGA公司担当制作。《绿巨人》的故事不同于其他美国英雄，在拯救世界的俗套之外还掺杂了一些对人性内心的深层次思考，主角始终徘徊在人性与兽性之间，引发出玩家的很多思考。本作主要使用按键进行操作，是一款传统风格的横板滚轴动作游戏，根据不同按键的组合，可以发出很多另类的招式，另外，绿巨人的形象设计也十分出色，与电影版十分相像。不过唯一的缺点（在某些玩家眼中也许是优点），就是游戏的难度比较大，对玩家的反应和按键的配合有一定的要求。

绿巨人

NDS　ACT　●SEGA　●2008年6月6日　●34.9美元/1人　●512Mbit

操作说明

按键	功能
A	挥舞手臂
B	跳
Y	攻击
L	查看地图（配合十字键的左、右使用）
R	防护罩
X	释放能量波

知识点

敌人 本作中的敌人属于无智能的单细胞生物，不会跳、不能动，只能原地开枪；消灭一个敌人后，他就永久消失，不会再反复出现。



血槽 显示在屏幕的左上方，一共有5格，每被子弹击中一次减少一格，5格全部消失后GAMEOVER。

能量槽 显示在屏幕的右上方，共有10格，打击地面时得到一格，全满后按X键可释放，释放能量波时可以消除子弹的威胁。

能量全满 游戏中的道具，不管能量格所剩多少都可以一次性加满。

急救包 在地图上找到急救包，使用后可以将主角的HP补满至5格。

小贴士 第一次出现的道具都会有这个带问号的小贴士出现，作用是教会玩家如何使用道具。



致命冲击 一般藏在比较隐蔽的地方，碰触后按A键，可以保持无敌状态，一口气消灭若干敌人。

交友　广东　林楷　弄个DS模拟器教程吧。
广东省潮州市湘桥区西荣路雅致家园A栋702。

初期流程

最初的地图上共有40名敌人，到达最后的卫星处即告胜利。一上来先不要着急往前（右）走，先往左走，跳上一段山崖后会出现一个“致命冲击”的机关，碰触它然后按A键就可以一口气消灭掉2个敌人，之后一鼓作气前进就行了，前10个敌人都是独立作战的，很好搞定；到第二个“致命冲击”处时，要得到它需要一定的跳跃技巧；本关的第一个难点出现在中间路段1/2处的高崖，此处有三个敌人，分布在左上、左下和右上，要点是不要过多的消耗时间，一口气冲过去，否则，他们的子弹会频繁发射，很难通过；最难的地方出现在90%路段处，也就是即将到达卫星的最后关口，小小的地方聚集着15个左右的敌人，本关全部兵力的30%集结于此，不过要想通过，也不是非常的困难，前三个敌人有一定的间距，利用跳跃躲开子弹后就可以轻松将其消灭，之后的敌人一般成3人一组的集团出现，彼此的间隔也比较小，这时不要用拳头，因为比较浪费时间，建议直接跳击他们的身上（就像超级马里奥一样），因为不会着地，所以完全不用担心子弹的威胁，到达卫星处，后面的敌人会更加猛烈。

附录资料

《绿巨人》漫画

“绿巨人”是著名漫画家笔下的一个经典漫画人物，是与“超人”、“蜘蛛侠”、“X战警”齐名的超级英雄。"绿巨人"这个角色最早出现在1962年，他的创造者是作家斯坦·李和漫画家杰克·科比尔，但是没过多长时间，绿巨人衍生出了独立的故事，并逐渐占据了整部漫画，1968年，他终于成为漫画的主角。这个系列的漫画一直出版到1999年，共推出了474集，影响了数代美国人和喜欢美式风格漫画的年轻人。之后被改编成电影的《绿巨人》不完全忠于漫画原作，而是在漫画的基础上增加了若干新角色，并在剧本上有所增减。

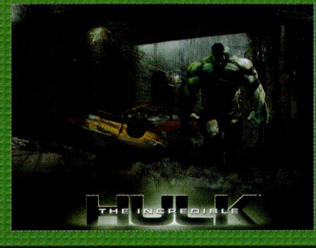


←与其他的美国英雄漫画一样，绿巨人的画风也十分硬朗，充满了美式风格。

《绿巨人》电影及故事梗概

●电影： 早在70年代就多次被搬上银幕，在2003年中国导演李安就曾经执导过《绿巨人》，并引起了很大的反响。而这次与大家见面的DS版《绿巨人》改编于即将上映的同名电影，由曾经导演过《非常人贩》的法国著名导演路易·莱特利尔执导。

●剧情： 为美国军方服务的Banner博士在一次事故中被致命的射线辐射，从此，在日落后他就会变成一只怪物，而黎明时则会恢复成人类。虽然在变成怪兽时经常会失去理智，但是Banner博士还是尽最大努力控制自己，并对企图称霸地球的阴谋家展开了一系列的攻势……不过，作为被利用的工具诞生的他确实给人带来了不少惊奇。



←虽然被翻拍了无数遍，但是每次公映时，剧场内仍然座无虚席，场场爆满。

研究

因为在地图上可以来回往返行动，所以急救包不到万不得已不要吃掉；在敌人占据有利地势的时候不要硬来，注意观察周边的情况，一般说来都可以找到破解的机关（如致命冲击等）；本作中可以打击地面来获得能量，这是个很有意思的设定，可以充分利用这个设定积聚能量，在比较困难的地方释放能量波，将劣势转变为优势，一举歼灭敌人。

玩后感

本作的操作感上佳，没有一味的应承DS的触屏操作，本来嘛，玩的舒服就行，动作游戏就应该多用按键来操作。另外，游戏中有很多有趣的设定，如能量、机关等等，制作方的诚意还是有的，世嘉就是世嘉。不过，3D效果很不明显，画面比较粗糙，游戏的难度比较高，初学者上手不能，希望制作方下次改编电影游戏时，能通过游戏的画面烘托出意境。

□文责／零羽

热作

家族

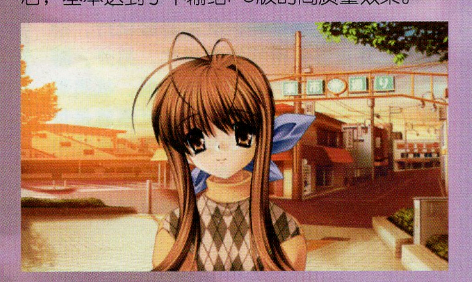
PSP AVG ●KEY / VISUAL ART'S●2008年5月29日 ●1人/6090日元●160KB

由无名小社KEY推出恋爱AVG游戏。《CLANNAD》最初是2004年时在PC上发售的，在获得了一些人气后，厂商便想趁热打铁，继续骗钱，于是便在2006年时将这款游戏搬到了PS2主机上。随着《CLANNAD》在漫画、动画等领域的开枝散叶，其人气又有了进一步的提高。在KEY乐着数钱的同时，也没有忘记继续骗钱的计划……于是本作便来到了PSP主机上。

史无前例 究极容量的恋爱AVG游戏登场！！

PSP版的特点

本作游戏是由PC版的原作移植而来，在继承了PC版的全部内容的基础上，还全新追加了PSP版特有的原创故事以及相应的大量CG图片（大部分移植性作品的标准惯例……）。除此之外，厂商还非常厚道的针对PSP主机追加了一项特殊的机能——利用记忆棒来存储游戏中的BGM，以此来加快游戏的读取速度（由于使用此机能会额外占用宝贵的100多MB的容量，所以，实际上是个很鸡肋的设定）。最后来看最关键的重点——游戏画面。本作的游戏画面在进行了从4：3到16：9的全面改良，以及精细化处理后，基本达到了不输给PC版的高质量效果。



游戏的基本简介

作为一款恋爱类AVG游戏来说，剧情是绝对的重点。CLANNAD用了2张UMD来讲述的这篇（号称）“感人”的故事,相信至少不会令FANS们失望。

本作游戏采用了同类AVG游戏中,标准式的剧情对话模式以及穿插在其中的分支选项系统。操作上非常简单,玩家甚至可以一边吃东西一边来玩……

本作故事采用的是时间制的方式，游戏以“天”为单位来讲述主人公冈崎朋也从每天起床上学开始，一直到晚上睡觉之前发生的种种经历。而玩家要做的除了用一只手指来按键之外，就只有耐心的欣赏剧情了。

在游戏的剧情流程中，时常会出现一些分支选项，根据玩家在每个选项中的选择不同，游戏最后的结局也会发生很大的变化。而从游戏中出现的8位女主角来看，本作游戏至少应该会有8种以上的结局。玩家要想将本作完美通关，那就要付出相当长的时间了（不看任何剧情，一路狂按加速键的人除外……）。

交友 北京 常啸天 马上要考小升初了，PG赐予我力量吧！ 北京市朝阳区延静里中街，QQ：424474342

游戏角色解析

姓名　古河渚
CV　中原麻衣
简介　与主人公朋也同是一所学校的3年级学生。由于长期休学的原因，古河渚在返校日的早上停在了校门前的过道上犹豫是否进入……正在此时遇到了主人公朋也。平时做事认真的古河渚，也有着缺乏自信的一面。在她遇到了朋也之后，也渐渐地找回了自信。



姓名　藤林杏
CV　广桥凉
简介　同样是与主人公朋也同校3年级的学生。藤林杏是属于典型的刀子嘴、豆腐心类型的角色。平时言谈举止虽然很粗野，但实际上却是个很善良的女孩。现在身为朋也隔壁班班长的藤林杏，在2年级的时候曾与朋也是同一个班级。



姓名　一之濑琴美
CV　能登麻美子
简介　主人公朋也的同学，全年级第一的才女。不过，平时她总是不去按时上课，而是经常一个人躲在学校的图书馆里看书。平时给人的感觉有点脱离现实，说话的时候也是吐字不清，再加上能登麻美子的配音，有如地狱少女再来……



姓名　坂上智代
CV　桑岛法子
简介　春天开始来到主人公班级中的二年级的学生。坂上智代有着与柔弱外表完全不符的另一种性格，虽然在学校中她是尽量的隐瞒，但朋也时常也能看到她在校外所展现出的毫不输给男生的强烈一面……另外，在朋也看来是下级生的智代，其说话时的态度却完全不像个小学妹。



姓名　伊吹风子
CV　野中蓝
简介　平时总是一个人独来独往，并且总是喜欢“手不离刀”的女孩。伊吹风子非常喜欢雕刻，并总是想要将自己的雕刻作品送给其他人。看起来像小孩子一样的伊吹风子，实际上是个很有主见的女孩，无论什么事情她都能很好的完成。



姓名　宫泽有纪宁
CV　夏本温子
简介　与主人公朋也也是同一所学校的2年级学生。平时总喜欢呆在其他学生们很少去的资料室中。宫 g有纪宁是个很讲礼仪的女孩。并且，她还对学校、城镇中的历史非常了解。由于其丰富的知识，不仅是校内，有许多校外的各类人也非常愿意与她成为朋友。



姓名　藤林椋
CV　神田朱未
简介　主人公朋也的同班同学，隔壁班级的班长藤林杏的妹妹。藤林椋与姐姐的性格正好相反，属于非常内向的女孩。虽然她总给人以很老实、没主见的感觉，但与姐姐一样也成为了班中的班长。另外，藤林椋还喜欢占卜，虽然占卜的结果没有一次是正确的……



姓名　春原阳平
CV　坂口大助
简介　主人公朋也的好友。貌不惊人的春原阳平是个擅长体育运动的人。曾经因为打架而被停学。在其重返学校后，就一直过着懒散的生活。在游戏中他的戏份也不比其她几位女孩少到哪去，整个故事中都有春原阳平的搞笑演出。



姓名　古河秋生
CV　置鲇龙太郎
简介　古河渚的父亲，与老婆早苗一起开了一家面包店。从其说话的语气就能看出，从小他就是个不良少年。性格狂暴的古河秋生却深受附近的居民爱戴。平时只要有闲暇时间，他就会与附近邻居家的孩子们一起在空地上打棒球。



玩后感

本作号称有很感人的剧情，其实也只能是针对FANS而言。个人感觉本作的画风不是很理想，有许多人物的脸部都显得有些“扭曲”。对于玩家来说，游戏的容量过大也是一个不小的缺陷，占用了2张UMD的本作的ISO突破了3G以上，玩家手中的4G棒子要是不来次“大清理”恐怕是无法顺利体验本作了。



□文责／蔬菜汁

最近全球刮起了一阵中国风，在电影版《功夫熊猫》上映前，各种游戏版的《功夫熊猫》抢先占据了各大游戏平台的滩头阵地，除了PSP以外，堪称全机种发售的这次壮举相信会载入史册。NDS版的《功夫熊猫》与历代电影改编作品风格基本一样，但也有特殊之处。美丽细致的画面，与电影版相应成趣的搞笑情节，以及时不时出现的中国水墨画风格，都让人眼前一亮。操作上结合了按键和触摸屏两种操作方式，但是，攻击时基本依靠触笔，没有为屏幕贴膜的玩家要小心了。

NDS **功夫熊猫**

ACT ●Activision ●2008年6月4日 ●34.9美元/1人 ●256Mbit

操作	功能
↑/X	跳
↑+↑	双段跳
←/→	向左/右走
下/B	变球
触笔轻轻点击屏幕	跳到屏幕的某处
触笔点击两次	双段跳（比按键跳的高）
触笔在屏幕上横拉	击打敌人
触笔点击敌人	抱住敌人

笨熊猫摇身变成神龙大侠

游戏介绍

◆**故事梗概：**虎、鹤、蛇、猴、螳螂并称5侠，是功夫大师座下的5为强力弟子。有一天，拥有神奇武功的乌龟大师要在小镇上选出神龙大侠，因为他算准，一个名叫“大龙”的恶人即将给这里带来毁灭，5侠志在必得的展开了比武，但是神龙大侠的名头却鬼使神查落到熊猫的头上，一切都被改变了，惊奇连连传来，大龙竟然是师傅的首席弟子，熊猫大侠必须练就一身武功来保护村民。每学习一种动物的武术后，都会多一种攻击方式或特别形态。当然也会多一种操作方式，学完所有的功夫后，就要面对最终BOSS的真正挑战了。

◆**关于存档：**本作有三个存档可供玩家选择，在游戏中可以随时存档，不过读取后都从本小关的最初开始游戏，另外，每大关的中途会有自动存档的提示出现，十分人性化。

◆**地图：**上屏幕有玩家的所在位置，以及需要到达的位置（箭头指示处），经过的游戏场所会有一个红勾勾。

◆**敌人：**消灭敌人后可以得到补充HP的道具，另外，后期的敌人有钢板护身，需要点击它将其抱住后扔到空中再攻击才会有效果。

交友 河北 徐建秋 希望能成为好朋友
河北省保定市乐凯二区3号楼1单元101室

◆初期攻关流程及难点解读：

古色古香的城镇，在第一幕会教玩家如何行走和跳跃，下屏幕上会显示相应的十字键，第二幕遇到第一个木门机关，需要先跳到楼层上，踩下机关后，木门才会开启，以后会遇到很多类似的机关；第三幕是在房屋中，机关在二层阁楼的楼板上，有向下的红箭头标识，要踩着左侧的木箱才能跳到阁楼上；第二个场景（山中）的第二幕是在屋中，需要反复跳跃，才能到达右上方的门；第五幕，走到鞭炮处时触发火箭椅子的剧情；在通过皇宫的倒数第二幕时再次触发剧情，并与狸猫师傅展开对话，之后获得二段跳的能力（连续点两下上或点两下触摸屏），跳到左侧高处，触发机关后，木门开启，获得第二种能力——投掷巨石，这时注意游戏画面后面的壁纸，两种技能都如武功秘籍般印在上面。点击石头后，按照提示抛向右侧木板上的机关，木门开启后，再次获得新能力——打击技，只要按照提示横向划动屏幕即可。来到最后一幕，遇到虎、鹤、蛇、猴、蛇五位师兄和狸猫师傅，一番唠叨后，踏上征途。

研究

◆开门的方法： 一般走到道路的尽头时，都会有一道木门挡住去路，打开这道门一般有三种方法：一是将地图上的敌人全部消灭；二是找出机关按钮按下；三是用石头等道具压住机关按钮。所以，不能前进时千万不要着急，可以按照这三种途径慢慢寻找出路。

◆空手入白刃： 游戏中期的敌人会投掷标枪，但是其速度相当缓慢，只要点击标枪的枪柄就可以将其拿在手中，横向滑击触摸屏则可以将标枪掷出。

玩后感

因为还没看过电影版，所以好多游戏中的有趣情节都不能领会，让游戏的乐趣大打折扣。作为动作游戏，《功夫熊猫》给人的整体感觉还算不错，操作简单、难度不大，不过触笔操作与按键操作的协调性太差，通常要一手按十字键，另一只手使用触摸笔横扫屏幕。游戏中的角色形象设计的十分成功，不论正派反派都惟妙惟肖，让玩家玩起来十分提劲。



附录资料之游戏中出现的中国武术

虎形拳



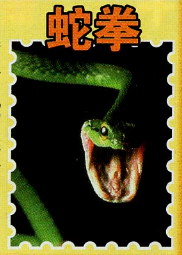
虎形拳是我国著名的南少林五形拳中的一种。广泛流传于福建、江西、广东等省。虎形拳的主要特点是以形为拳、以意为神、以节发劲、以气催力，拳势凶猛，用劲极其强烈。

螳螂拳



螳螂拳是我国著名的传统武术流派象形拳的一种。山东四大名拳之一，螳螂拳是凝聚了明末清初众多武术流派之长而成，螳螂拳要求双臂浑厚有力，能钳制敌人给敌致命一击。

蛇拳



中国传统拳术的一种。属于象形拳类。主要流传于浙江、福建、四川、广东、台湾、香港一带。蛇拳的动作开合得宜，刚柔相济，以柔为主，柔中有刚；上体要求松柔，做到步活而桩实。

鹤形拳



中国古老拳术的一种，与虎形拳相呼应，有虎鹤双形之说。鹤形拳的宗旨是“以静制动”，“以逸代劳”，故有“敌不动我不动，敌一动我先动”的口诀。乘其弱点之际予以攻入，则可一举而败敌。

猴拳



中国拳术象形拳之一。因模仿猴子的各种动作而得名。猴拳形成了不同的流派和技术风格，拳法要紧密连贯，有起伏，有节奏，步调上要求轻巧迅速，身体灵活轻便，可以随时躲避敌人的来袭。

希望能交到口袋妖怪与游戏王的玩家。
浙江省江山市国际花城凤鸣苑58栋1单元201室，QQ429757914
浙江 姜龙雨 交友

热作



91号医师

PSP AVG

●TAKUYO●2008年6月12日
●1人/6090日元●320KB

《91号医师》与《CLANNAD》比较类似，同样是由一家无名厂商TAKUYO推出的AVG类型的游戏。本作曾经也在2005年的4月和7月分别发售了相同内容的PC版及PS2版。与《CLANNAD》不同的是，本作中并没有恋爱的要素，而是为大家讲述了一个发生在未来世界的带有科幻色彩的故事。

□文责 / 零羽

操作键位表	
方向键	选择各类选项
○键	确定选择
×键	取消选择
△键	在对话时，可以打开剧本模式，查看之前全部的剧情对话
L、R键	对话时快速前进
START键	对话时，可以打开系统菜单。再次按下可以返回标题画面

系统介绍

ADV模式

本模式可以分为通常对话与特殊对话这两种类型。所谓的通常会话指的就是AVG游戏中常见的普通对话，主人公通过与游戏中的各种角色进行谈话来推动剧情的发展，并根据与角色对话时出现的分支选项来决定下面剧情的发展方向。

而特殊对话则是由玩家控制主人公来引发出来的剧情。在游戏中的“病院内探索模式”中，玩家要操作主人公去病院的各个场所与其他的角色进行交谈。在与任何的角色进行交谈时，都可以在人物、事物等不同的6种谈话分类中进行选择。

病院内探索模式

本作游戏中的主要模式。在此模式下共有MOVE、MEMORY、SAVE、LOAD、OPTION等5项。通常玩家都要选用MOVE来进行移动，自由的在病院中探索，以此来发展剧情。MEMORY也是比较重要的选项，在这个选项中记录了主人公吹雪尤娜对身边接触的角色的详细资料（游戏中出现的角色一共18人）。而剩下的SAVE、LOAD、OPTION分别为保存记录、读取记录与画面、声音等各种设定的调整选项。

游戏的简单流程

本作游戏在进行时是按照天数来划分的，可以将1天看作为一章。游戏的流程相对较短（毕竟容量只有500多MB），通篇下来也只有8天。玩家在每天中除了观看固定的剧情对话之外，就要在病院内探索模式下操作主人公去病院内的各个场所与其他角色交谈，收集情报来继续发展剧情。如此反复，用不了多长时间就可以通关了。



故事背景设定

本作的故事舞台被设定为带有科幻色彩的未来世界。此时的电脑、电子技术、机器人技术都已经非常的发达，人们与机器人共同地生活在这个和平的世界中。

看似和平的世界也存在着危险的一面。战争时代结束后，一直潜伏着的恐怖分子们还在不断地进行着各种破坏活动。而政府方面也在暗中开发出了专门对恐怖分子用的特殊战斗机器人。

交友 广东 陈树志
PG一出真名世，千载谁堪伯伯间。DS本无价，友情价可高，希望大家能交我这个朋友，来信必复！
广东省汕头市澄海区南镇，QQ：646668579



但结果却没有像政府所想象的那样……由于机器人技术的高度发达所带来的负面效果渐渐地体现出来。那些拥有着自我意识的机器人们，开始向人类发动反乱，由此而造成的犯罪则大规模的增加。

感到了事态严重性的政府部门为了解决这个问题，特别设立了新的机构“秘密警察”组织。并且开始严格的禁止拥有“感情”的机器人的存在。

某日，在一家名为アリオン・メディカル・センター（以下简称为：AMC）的大型医疗机构中，出现了一位年轻的天才科学家“牙草·宗司”以及他所开发出来的最新型机器人“吹雪·尤娜”。

宗司的目的就是想要让自己的得意作品尤娜成为一个与正常人类的一样的“人”。于是，尤娜开始了她在这家医疗机构中的见习护士生活……但她还不知道自己已经被卷入到一个巨大的阴谋中，异变正在逐渐地接近这个刚刚出生不久的小女孩……



特殊关键词解说

▲**テロハンター：**此型号的机器人是政府委托赛德罗伊德社开发的，专门对付恐怖分子专用的最新型战斗机器人。正式名称为“恐怖猎人”。

▲**レッドブレイン：**在恐怖分子中规模比较大的一个组织。不仅是组织的规模大，其恐怖活动行为也是十分令政府机构苦恼。

▲**赛德罗伊德社：**原本只是一家普通的机器人生产会社，但自从开始生产军用的机器人之后便开发发达起来。赛德罗伊德社现今已经成为了全世界少有的大型机器人生产会社。其最大的功绩便是最新开发出来的次世代机器人。该型号的机器人已经被政府认可，在2年之后将会作为“联合国宇宙国家开发计划”时作业用的机器人来使用。



▲**AI集成电路：**赛德罗伊德社的社长“莱特海鲁姆”亲自参与开发的最新型AI集成电路。此项技术已经被相关权威机构认可，作为本世纪最大发明，最新型的AI集成电路现在已经被搭载了的绝大部分的机器人身上。

▲**秘密警察：**由政府暗中设立的对抗恐怖分子的特殊机构。其全称为Secret Police Anti-Droid（简称为SPAD），除了对付恐怖分子之外，SPAD的另一项任务便是阻止因拥有了“感情”而给社会带来危险的机器人们。





玩后感

本作游戏在进行时比起那种一口气按到底的游戏要好上一些，由于游戏本身的流程并不算长，所以不会出现感到枯燥的情况。而剧情上采用的未来科幻风格的设计，也带给了玩家一种全新的感受。游戏中有一些细节部分还是很不错的。比如说，对话时的剧本模式中的全部对话都可以用语音再次播放一遍！

个人感觉有着新颖的剧本设定的本作还是值得一玩的作品。毕竟比起某某要占用3G以上容量的游戏来说，本作的低容量可以让绝大多数玩家都毫不犹豫地接受……

为什么不写出软件下载的网址呢？因为这样我想烧卡的时候十分麻烦！
广东省惠州市第四中学高二（7）班，QQ：262637912 广东 黄学睿 问答





这是一款类似《应援团》的音乐节拍游戏，游戏的主人公是在美国十分有名的动画明星——兔八哥。玩家根据现实演奏出的背景音乐，通过触笔进行节拍点触，以确保得到高分、过关。另外，上方的屏幕会上演相关兔八哥动画的播放。与《应援团》中的流行音乐不同的是，本作中的背景音乐全部都是兔八哥相关动画中的交响乐，如贝多芬的生命交响曲等等。因为本作的音乐主题是指挥，所以使用触笔操作时，有很多动作要求触笔紧贴屏幕，玩家在游戏时一定要特别注意。因为全部是动画中的音乐，所以本作的节奏感不是很理想，与触笔对应的操作有时会有脱节的情况出现，让人着恼。 □文责／蔬菜汁

兔八哥 卡通指挥

NDS ETC ●Eidos ●2008年6月11日 ●5040日元/1人 ●1024Mbit



系统介绍

音阶打击

本作中的音阶打击方式有两种，一是在光圈慢慢缩小到数字的时候，点击该数字，并紧贴触屏移动触笔至后续数字处。提前、落后都不会得分，并且左侧的HP槽会减少；二是在下方的框框中点击从上方落下的音阶，必须在它落到圆圈正中时点击才能有效，与之前的点击一样，稍快、稍慢都会减少HP。

难度

每首乐曲有三种难度可供玩家选择。简单难度的音阶一般只会同时出现2个左右，留给玩家相当长的考虑时间；中等难度则会同时出现5、6个音阶，时间十分紧凑；困难模式中，数字和音阶会交替出现在触摸屏上，不管是音阶还是数字都非常之多，使得玩家的触笔几乎不会离开屏幕。

动画

作为音乐节奏游戏，上方屏幕中滚动播放的动画情节也是一个亮点。虽然点错节拍时会使音乐走调，但是丝毫不会影响动画的连续性，而且也不用担心在点击触屏时没机会看动画，因为在游戏结束有观看模式可供选择。

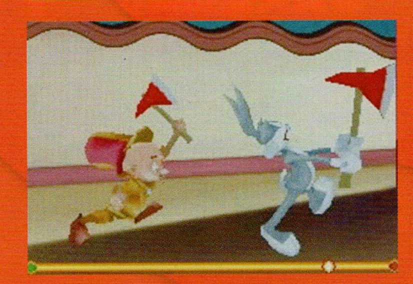
学英语

在最初的菜单中可以选择播放游戏中出现的语音，因为是美版英语游戏，所以全语音都是地地道道的正统英语，并且在上屏幕中还有对应的英文字幕出现，对学习英语的同学来说是一个很不错的机会。

谏言

虽然本作是一款音乐节拍游戏，但是背景音乐多为气势宏大的交响乐，节拍不如流行音乐那样明显，很难把握，所以如果是初学者的玩家的话，最好不要根据节奏进行打击，因为本作的节奏不是特别的鲜明，一定要注意触屏上的数字和音阶，切记切记。

另外，在进行游戏的时候千万别走神看上屏幕中的动画，一个不留神的话，就会死翘翘了。当进行到游戏后期的时候，则要练就双手互搏的绝技哦，因为有两种方式。



←兔八哥虽然也拿着斧子，但是显然不是猎人的对手。

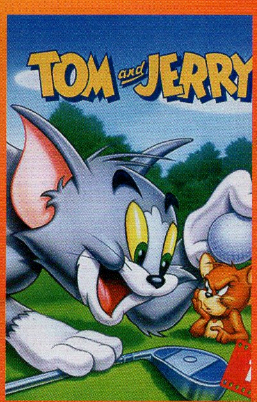
交友 黑龙江 杨毅 口袋迷，大家一起来爱口袋。黑龙江省大兴安岭加格达奇实验中学高三一班，QQ394443563。

游戏相关动画

《兔八哥》

由被誉为好莱坞最伟大的动画大师查克·琼斯（Chuck·Jones）创造的动画。1936年在《波基猎兔》中出现了一只机智的兔子形象，这个形象大受欢迎，于是导演本·哈戴维与卡尔·多尔顿以这个形象为主角又制作出动画片《兔子—嗯，受惊—嗯》、《快变—噢!》。1939年在动画片《埃尔默的偷拍相机》与《一只野兔》中这只兔子成了走红的电影明星，而在《一只野兔》中的这只兔子形象已与后来的兔八哥十分接近，并且第一次使用了它的著名口头禅：“怎么样，伙计?”在为这只兔子起名字时，因为导演哈戴维的绰号叫“巴格斯”，所以就出现了现在的名字“兔八哥”。银幕上的兔八哥妙语连珠、俏皮逗人，获得了巨大的成功，1958年兔八哥终于获得奥斯卡奖，成为米老鼠和唐老鸭之后最为著名的动画形象。

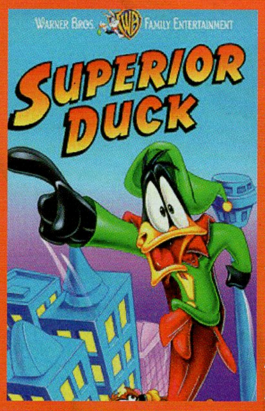
《猫和老鼠》



它们在1939年米高梅公司出品的一部动画片《猫咪搞到了靴子》(Puss Gets the Boot)中首次出现，当时动画片中的猫叫Jasper，老鼠叫Jinx。它们出自好莱坞动画大师威廉·汉纳(William Hanna)和约瑟夫·巴伯拉(Joseph Barbera)之手。1940年这部动画片的第一集问世后便大为轰动，受到无数观众的欢迎。由于米高梅电影公司不喜欢动画片中这两个主角的名字，于是举行读者竞选，最后改成了现在的汤姆和杰瑞。这部著名的动画共获得过3次奥斯卡金像奖。

相信中国的玩家们一定会记得这部令人难忘的动画，以前在实行一天半周末的时候，明明到了周六却还要上学，真是郁闷的不行，索性可以在晚上18：00观看这部猫和老鼠，惹人喜欢的小老鼠杰瑞总是牵动着大家的心，幸亏坏猫汤姆每次就要得逞的时候，都会有神奇的大雷劈到这个不走运的家伙头上。

《达菲鸭》



最早出现于1936年动画片《波基猎鸭》中，当时名叫“那只该死的蠢鸭”，是一个被猎人追踪的“逃犯”，一年后在动画片《达菲和书呆子》中第二次露面时就定名为“达菲鸭”。达菲鸭出现后大受欢迎，很快成为华纳公司固定的动画角色，并有了自己的卡通系列片，经常与兔八哥、波基猪一起出现在动画片中。达菲鸭具有鲜明的性格：泼辣，疯疯癫癫，极为自信。1969年达菲从银幕中淡出，但仍活跃在其它动画中。



研究

初挑战

玩家如果是第一次进行挑战的话，可以先选择此歌曲的练习模式，练习模式没有HP槽的限制，不管失误多少次都不会被踢出局，可以反复的练习，待乐曲的节拍熟练之后，再选择挑战模式不迟。

玩后感

感觉本作的卖点并不是游戏本身，而是游戏中的动画，大量的短篇动画让人不亦乐乎，看得津津有味，简直有些喧宾夺主的味道，当然，要想看全动画，首先还是要将游戏的进度尽量向前提高，这样才能看到更多更有意思的动画。

猴子你好，库巴你好，大家好。
广西省南宁市武鸣县武鸣中学09届4班，QQ310195454。 广西 唐德 交友



□文责 / 零羽

爽快刺激的越野机车大战!

本作由CLIMAX开发的一款专业级的越野类竞a速游戏。与同类型的游戏相比，本作中的越野赛道虽然没有什么太大的变化，但玩家驾驶的却不仅仅是普通的越野赛车，还有ATV4轮驱动越野摩托车等较为新颖的车辆可以选择。另外，本作中的比赛项目也是十分的丰富，挑战规则不同的各个赛事也成了玩家的一大乐趣。

沙滩机车赛专业版

PSP RAC ●CLIMAX●2008年6月20日 ●1~2人/39.99美元●420KB

游戏键位表	
方向键、摇杆	控制赛车的方向
○键、△键	做出特技动作
×键	油门
□键	倒车
START键	暂停游戏

游戏系统简介

在本作游戏中，玩家将驾驶ATV四轮驱动越野摩托等不同车辆，在崎岖不平的各种赛道上与其他3位选手进行激烈的比赛。比赛的场地也是越野类赛车游戏中常见的山地、雪地、泥泞路面等险恶场所。根据游戏中玩家所选择的不同模式，游戏时的规则也大为不同，有的比赛是非常正规的室内ATV越野赛道竞速，有的则是野外险峻山地的障碍赛，还有在限定的一块场地内进行特技表演的对决等特殊的比赛。在进入游戏后就会出现十分简洁的横向菜单选项。其中包括SINGLE PLAYER(单人比赛模式)、MULTI PLAYER(多人比赛模式)、GARAGE(车辆修理站)、TRACK EDITOR(自定义赛道)、RECORDS(赛事资料馆)、OPTIONS(系统设定)，CARD CONTENT(卡片收藏馆)等7个项目。下面就来说明一下每个选项的具体内容。



游戏模式

SINGLE PLAYER

在单人比赛模式下也有3个选项，分别为SINGLE EVENTS(个人赛事)，CHAMPIONSHIP(冠军杯)，TRAINING(训练教学)。在个人赛事中，可以选择自由选择各种比赛场地，以及参赛车辆、比赛圈数等相关设定。冠军杯则是需要玩家先选择3个不同的赛程，然后依次进行选定赛程的比赛，每场比赛完成后都会有一个积分，当玩家完成全部比赛后的积分排在第一位时，即宣告获胜。最后的训练教学则是训练玩家各种操作水平的模式。在其中会有针对不同操作的课程，玩家只要按照系统的提升，完成相应的操作即算合格。当玩家将全部的课程都完成后，也就成为了名副其实的越野机车达人了。

MULTI PLAYER

多人比赛模式也就是玩家间的联机模式。同时也是体现本作游戏乐趣的一个模式。在其中的CREATE GAME选项下有多项供玩家们联机对战的比赛。其中包括普通的竞速比赛、自由花样表演、MINI游戏、冠军杯比赛、原创地图大赛等，比赛内容十分丰富。

交友 辽宁 石博文 怎样才能有扎克斯的相貌，克里托斯的身材，高达的体质 （猴子：你说的这怎么看都是怪物）
辽宁省抚顺市抚顺二中，QQ：37017624



GARAGE

在车辆修理站中有VEHICLE与RIDER两个小选项。前者就是对游戏中玩家的赛车进行改装的选项。进入后可以购买各种能力不同车辆，或是对自己的赛车进行强化改装，增加其排气量、转弯性能等等。当然了，上述的这些操作都是需要花费大量金钱的，至于钱从哪里来，相信就不用零羽再多说了吧（当然是用邪恶的金手指改出来的啊~）。另外，还可以在自己的爱车上更换个性的图案（车标），以及改变自己赛车各个部位的涂装。（注：改变涂装之类的操作是不需要花费资金地~）

而在第2个选项RIDER中，玩家可以对赛车手进行“全面改造”。进入选项后可以“改造”的项目除了性别、肤色、姓名等基本项目之外，还可以自由变更赛车服的颜色、编号，头盔的颜色、手套的颜色以及靴子的颜色。这其中有系统为玩家设计好的各种颜色，玩家也可以无视这些，自己手动来改变赛车手各部分服装的颜色。

TRACK EDITOR

在自定义赛道模式中，玩家可以自由的来设计比赛的场地，系统会给出玩家一个场地的范围，玩家则可以在这个范围内随意的设计出充满了个性的特殊赛场。当玩家设计好之后还可以自己实际的去体验，然后修改有问题的地方。当玩家认为自己设定的赛场已经完美之后，就可以将它保存起来，之后便可以在与朋友们联机对战时选择此地图来分享快乐了。

RECORDS

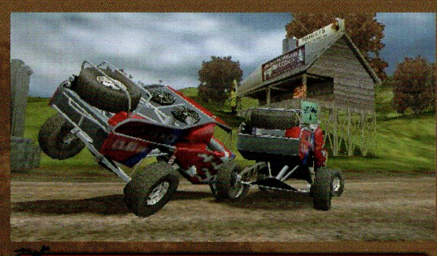
在赛事资料馆中，玩家可以查看到自己所参加过的所有比赛的各种资料。其中包括最好成绩、获得奖金数量、最快速度等，非常的全面。另外，在冠军杯模式中如果获得了优胜的话，在赛事资料馆中还会出现相应赛程的奖杯。

OPTIONS

系统设定，也就是供玩家设定各个系统选项的模式。其中包括BGM的音量、赛车所发出的各种声音的音量、按键操作的更改、自动储存机能的开启与关闭、音乐播放与制作人员名单欣赏等。

CARD CONTENT

最后来看卡片收藏馆。在这个选项下，玩家可以观看到游戏中出现的各种四轮驱动越野赛车的卡片。越野赛车卡片的获得方法，除了在游戏中进行比赛，达成相应的条件后得到之外，还可以花费金钱来自行购买。想要将本作游戏中出现的这些赛车卡片全部收集到手，相信也是一件浩大的工程。



赛道的研究

与驾驶越野赛车进行竞速比赛的游戏不同，本作中玩家驾驶的4轮驱动越野摩托车在操作上要显得更加的灵活。当玩家操作赛车进行转弯时也会显得更加轻巧。出于赛道的设计，游戏中的平地赛道比较少见，取而代之的则是像连续的小型坑洼地段、有一定高度的土堆、水坑以及滚木等人工障碍物，还有便是在野外赛场中出现的树木、石块等天然障碍物。玩家只有灵活地躲避或者是巧妙利用这些障碍物，才能成功地获得比赛的胜利。

在赛道上的一些土堆之类的障碍物也是玩家争取额外奖金的地方。当玩家驾驶的赛车以一定的速度冲过土堆时，就会产生数秒钟的滞空时间，此时配合十字键来按下○键或是△键后，赛车手就能够做出各种特技动作，如果玩家能够在做出特技动作后还可以安全的着陆继续进行比赛的话，就会有额外的奖金追加（如果是做完特技动作后摔了个满地找牙的话，就什么都没有了……）。

玩后感

本作虽然算不上是值得称赞的大作，但在动感十足的背景音乐下开上几圈越野摩托车的感觉也还是很不错的。对于忙碌了一天的人来说，本作也是可以起到放松、解乏的作用。另外，丰富的联机模式也能让玩家们乐在其中。总之，喜欢越野竞速类游戏的玩家都是可以来体验一下本作的。

本期小编推荐超值周边！

游戏周边街

无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最眩的好东东！

□文责／蔬菜汁

本次介绍的配件可以用不俗来形容。DS的和服、PSP的大棉袄，真不是一个漂亮就能概括的，当然，如果您注重实用性，咱还有金属万能携带包，您慢慢瞅，别挑花了眼，总有一款适合您。

NDSL超华丽和风套装

NDSL和风套装(8种)
制造商：miyavix
对应机种：PSP-2000

著名的游戏周边制造商miyavix日前推出了一款和风系列的NDSL专用包包，8种绚丽多彩的造型，火辣辣地上演了一场和服秀，令玩家们大饱眼福。

独特的和风造型吸引了不少玩家的眼球，另外，包包的表面与内层采用了不同的材质，外面是防止灰尘附着的特殊布料，而内层则是结实的皮革。由于本系列的特点是外形，所以一旦受到撞击（比如火辣辣的由3、4米的高空进行自由落体时），受伤将会是不可避免的，因为本系列的防击打能力不是很到位，对本包包有爱的玩家一定要特别注意。

制作商选用了8种不同颜色的搭配，并赋予了它们非常好听的名字，8种不同的造型得以相互映衬，互补不足之处，满足了各个年龄层玩家的审美观。

包包的尺寸为80mm×136mm，与NDSL本体的规格十分相近，可以说相当的薄，重量只有37克，为心爱的机机戴上美丽夺目的套套后，丝毫不会感觉到有任何的异常，十分舒服，手感相当好。另外，触摸笔、GBA卡带插槽、按键和输出端子都不会被埋没，设计上留给它们充分的喘气空间，玩家尽可放心。

Miyavix以往的系列都有一个共同的特点，就是有专门的开口，充电时不用打开DS包，虽然方便是方便，可是这样一来美观上难免大打折扣，所以本次的8款全新和风造型的DS包很好地吸取了以往的经验，充电时要将包包打开，很好地弥补了后面开洞的不雅。

实际使用方面继承了Miyavix品牌的以往良好品质，手感上和不带套套的感觉完全一样（想歪的同学请撞墙），L、R按键的操作也完全不会受到影响，由于外层采用了特殊材质的布料，所以摸起来感觉十分舒服，让人忍不住有一种将其反过来倒过去来回在手心中把玩的欲望。

总之，和风小包在价钱上还是相当划算的。

①花坠枝头：白色的樱花坠满了树梢，素雅又不失庄严。
②樱讯：樱花开放的前兆，百花开过之后才登场，傲视群雄般的冷艳。
③樱吹雪：简单的造型，简洁明快，但是又很亮眼。
④夜樱：夜色中的樱花，低调的造型，见光死御宅族们的最爱。



⑤小春日和：白色的阳光照耀着大地，预示一切都在复苏。
⑥春满开：各种各样的花朵，金色的阳光，好温暖的感觉。
⑦绚烂豪华：大红包包，大俗的颜色衬托出皇家的高贵。
⑧金栏缎子：像着涩少女般诱人的橙、红组合，LOLI控没有免疫力的说。

☆★蔬菜汁推荐入手人群★☆

和风套装是姑娘们的不二选择，本来女孩子家家的，拿个DS就够惹眼的了，您在来这么一个和风外套，那走在街上的回头率绝对90%以上。

问答 广东 陈文杰 口袋妖怪白金可以用什么机型玩？（猴子：NDS、NDSL）
广东省惠东县平山镇，QQ：835142677

PSP2000专用铝制金属包

制造商：CAPDASE
价格：3150日元
颜色：黑、白、灰、墨绿



这是一款由海外制造商CAPDASE生产的PSP2000型专用携带包，采用铝和硬塑料的双重材质，但是重量仅为74g。

在铝制金属壳上的三个不同位置有3个凸起，将PSP主机放入后，三个凸起物产生抓力，起到固定的作用，但是固定的力量并不是很强，容易脱落。不过还是能起到一些固定的作用，所以在某些情况下将其倒置也不会掉落。

外壳上有若干开口，分别将L、R按键，盘仓、电源开关、充电端子露出，为玩家提供了最大限度的方便。外壳的厚度仅为1mm，所以不会感到碍事。但是充电端子的位置的设计有些碍事，充电时必须将主机摆放至一定的角度，提醒玩家注意。

USB接口处虽然在外壳上有洞洞露出，但是左侧和右侧都有一定的障碍阻挡，所以基本上不能带着壳壳进行作业，必须将其的“外衣”脱下来。

外形的设计方面与其它PSP专用包没有什么太大的不同，不过本包包的一个最大特点是翻转的角度大大增加，可以将外壳对折300度，把折叠后的包包当作支架支在桌面上。另外，外壳上的开口正中有一个凹入的小穴穴（想歪的人去撞墙），将外壳合上的时候起到严丝合缝的作用，十分令人称赞。

☆★蔬菜汁推荐入手人群★☆

爱机一族和学生阶层的最佳选择，因为本包对机子的保护性非常好，如果您真的很在意您的机器，那么不妨多投入一些吧。

粗棉布材质PSP1000/2000通用包

制造商：fujiwork
价格：1200日元
颜色：黑色、绿色

这是一款PSP1000/2000通用的携带包，使用了特殊的EAV（凌波FAN请注意：不是EVA）材料为基础，结合大量的粗棉布制造而成。粗棉布在中国又被称为劳动布，顾名思义，就是很结实很耐磨的一种布制材料，劳动布的使用，使得本包的HP和防御力都被提升到了一个很高的层次，使其抗击打能力和自我保护的力量大大增强。再加上内部的完美设计，PSP主机放入本包中后，不会有任何多余的缝隙，PSP主机只能乖乖躺在小包包中，没有任何摇摆的机会，所以即使从很高的地方不慎掉落，或在盛怒时分将其当作老北京的传统凶器——“板砖”丢出，心中也不必小鹿乱撞般忐忑不安，这是制造商将安全性作为第一考虑并坚决付诸实施良好体现。



本携带包的重量为109g，虽然与同款的携带包相比略显笨重，但是因为加入了特殊材料——劳动布使得安全性大大增加，所以按照性价比来看，也已经算是很不错了。

☆★蔬菜汁推荐入手人群★☆

对外形比较随意的男性玩家都可以尝试一下，年龄不是问题，因为本包的特点就是朴实无华，适合各年龄层的玩家，不过女性玩家慎用，毕竟太朴实了。

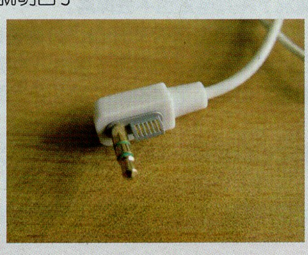
将携带包打开后可以在内侧的夹层中放入两张左右的光盘。不能放入其它多余的数据线等配件，这也是一个对安全性方面考虑甚多的很好设计。

拉链采用双拉链的设计，简单方便。

□文责／蔬菜汁 零羽 猴子

廉价也是一种享受 PSP2000专用型组装线控耳机

凡是在大家购买PSP主机时，商家一定都会“热情”的来推荐咱们购买PSP专用的线控耳机，趁机从中获利……当然了，本篇文章要说的不是教大家如何去区别组装与原装产品，而是，看过下文大家自然就明白了……

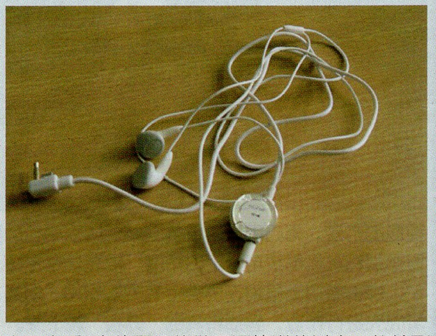


首先来说说本次要介绍的产品，即PSP组装线控耳机。其外包装正面、反面都制作的非常精细，字体印刷的效果十分清晰。乍一看还真是分辨不出来这是个组装货。接下来看耳机本体。在耳机背面的PSP标记也是非常清晰，耳机的连接线长度总共为1.5m左右，保证了一般玩家的需求。还有，连接线的弹性也很好（有点橡皮筋的感觉……）。中间部位的线控装置上，正面与反面以及线控装



置右侧的控制开关等印有的文字与图案，同样是做工精细，让人难分真假。另外，按键的手感也还算可以，不过两根线的扎头部分，在插入时都会略显紧凑（大家不要瞎想哦……）。实际使用时，本款耳机能达到普通同类产品的效果。

测试结果：虽然无法与原装的正品相比，但就组装



产品来看，本款耳机的做工还算说的过去。能给到6分吧。而在外观上，本款耳机也算是不错了，基本上达到了以假乱真的水平（前提是不能仔仔细细的去看……）。可以给8分。至于价格，本款耳机是有绝对优势的，因为其售价只有区区30元（人民币）不到。即便是其它移动设备的耳机也至少需要20元左右，所以本款耳机在价格上真的可以说是超值了。满分10分确定。综合来评价，本款产品的得分为8分。

其实对于不是特别追求音质的玩家来说，更加注重的可能还是价格问题。比起原装的耳机来说，组装货的价格是非常诱人的。再加上原装与高仿之间的难以区分，索性还不如直接要个实惠一点的。毕竟组装耳机之间的性能差异不是很大，大家要选择的话，也就只是砍砍价钱而已。

附录资料
产品名称：PSP组装线控耳机
产品价格：人民币30元左右
对应主机：PSP2000型专用
产品类别：PSP专用线控耳机

猎人的必需品 高仿PSP2000《MHP2G》主题皮套

《怪物猎人》系列游戏如今已经成为了超人气的大作，在我国也成为了买PSP主机后必玩的游戏。有着如此人气的游戏，其各类周边产品也是层出不穷，随着前不久《怪物猎人2G》的发售，诸多的周边制造商又开始了新一轮周边产品的推出……本次为大家介绍的这款高仿PSP2000专用型《MHP2G》主题皮套就是其中之一。



交换 云南 虎恒
嘻嘻……本人求购一台PSP2000，二手哦，9成新，刷好机滴，有周边的话全要……
云南省昭通市昭阳区凤凰针街道办事处，QQ：783694866



本款怪物猎人专用皮套（原版）是由日本著名的周边生产商EXAR公司发售的《怪物猎人》系列周边的最新产品。其售价为2980日元（与本款产品同一时期发售的还有一件《怪物猎人2G》的雪山收纳包，其售价为1980日元）。而下文中将为大家介绍的则是我国自产的高仿型怪物猎人专用皮套，其售价在人民币70元左右。下面就让我们具体的来看这款产品。

首先来看外包装。本款怪物猎人专用皮套的外部包装采用了与原版相同的塑料外壳，正面的下方印有怪物猎人2G的LOGO。并有一行清楚的标记表明，这是一款PSP2000专用的怪物猎人主题周边产品。另外，在右侧面的位置上也有相同的LOGO与提示性文字。本款产品的背面印有与原版相同的使用说明以及注意事项等。

下面来看皮套的本体部分。与其它同类皮套相比，本款产品有3大特征。其一，本款皮套采用了仿照《怪物猎人》系列游戏中的皮质素材，从颜色外观、实质手感等方面都最大化的实现了与游戏的联系。其二，在本款产品的上盖部分的内侧，左右两边都设计有一个小型的口袋，玩家可以将记载的一些游戏资料存放于其中，非常方便且人性化的设定。其三，从本款产品的外观上就能看出，与PSP主机形状相似的这款收纳皮套，在将PSP主机安放进去后，仍然不妨碍玩家继续进行游戏（即，本款产品也能当作“半个”PSP保护外壳来使用）。

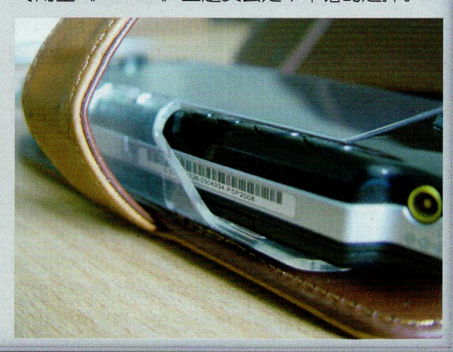
接下来再来看一些具体的细节部位。与原版产品不同，高仿型的本款产品采用的仅为廉价皮革材质，从表面上看，基本与原版产品没有太大分别，可以说是达到了与原版产品相同的，与游戏互动的效果。不过，高仿毕竟也是仿制品，其廉价的皮革质感无论如何也是不能与原版那上品的真皮相比的。还有一点，本款高仿型的皮套并没有原版产品那种“干涩”的褶皱效果。从材质上的区别是非常明显的，不过，位于本款皮套上盖部位表面的图案与文字，在做工上还是比较不错的。中间部分的两行英文与游戏中的文字风格完全一致，且十分清晰。在文字左右两侧的钢龙图案则又是本款产品值得称赞的地方之一。与简单的文字不同，图案的结构十分复杂，但本款产品上的这两只钢龙却达到了与原版产品相同的效果，无论是头部、飞翼、钢爪还是尾部等，都是清晰可见。

上文说到了本款产品打开后上盖部内侧的小口袋，由于高仿采用的是皮革材质，所以在小口袋的部分肯定要比原版产品更加“紧”一些。下面部分的塑料壳做工还算可以，与PSP主机能够比较“严丝合缝”的组合在一起。取出与装入时，也都比较容易，且固定能力很强，相信即便是不小心摔到地上，PSP与皮套也不会分家的（从爱护主机的方面考虑，这里就不做试验了……）说到了PSP的掉落问题，本款皮套采用的双层皮革设计还是能够起到很好的保护作用的（不过，即便是这样，也还是建议大家要爱护自己的小P，没事别净摔着玩……）。



测试结果：本款产品虽为仿制品，但皮套本体做工还是很精细的，基本上达到了原版产品的水平（排除材质上的硬性差异），很好地体现出了与《怪物猎人2G》的联动效果，在这一项上能给7分。如果单从外观上看，那本款产品的仿真程度就更高了，几乎辨别不出与原版产品的区别，可以给到8分。至于价格方面，本款产品还是比较有优势的，70元的价格基本上普通玩家都可以接受，而对于怪物猎人的FANS来说，就更不用说了，所以这项给出9分。综合来看，能获得8分的本款产品，其性价比还是很高的。大家无需花费太多的钞票，就能获得这款对自己的小P起到超强装饰效果的产品。对于想购入保护皮套类周边的玩家来说，这款高仿PSP2000专用型《MHP2G》主题皮套是个不错的选择。

附录资料
产品名称：高仿PSP2000专用型《MHP2G》主题皮套
产品价格：人民币70元左右
对应主机：PSP2000型专用
产品类别：保护用皮套
其它注意事项：小心火源，本产品并不防火、本产品在使用过程中会出现掉色现象



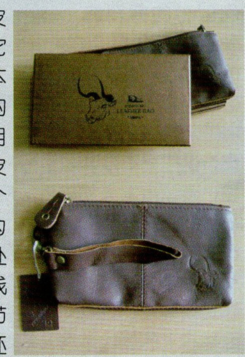
软硬兵团

嗯，小编们你们有玩秋之回忆系列吗？我觉得DVD里AVG游戏太少了。
广东省广州市海珠区，QQ：905134983 广东 刘浩嘉 问答

2008最强铠甲 PSP2000专用型100%真牛皮携带包

今天要给大家介绍的是一款PSP2000型专用携带包，本包最大的特点就是全部使用真牛皮工艺，皮包之外还奉送一个磨砂的简易软袋。作为一款实用性很强的携带包，下面将对其外观、做工和实用性等各方面为玩家进行详细的介绍，不会光是赞美之词，之外还将有一些不足之处的个人意见，想在近期购买PSP包的玩家可以参考一下。

本次测试的目的是仔细研究做工的精细度、携带包对机器的损伤，肉眼观察牛皮块的缝合线密度、间隔；实操，将PSP2000放入携带包，试验装入实体后的空隙度，根据运动时产生的晃动研究携带包对机器的损伤。



首先，一款真皮包的好坏，关键是它的缝合处的做工。本包使用了四块方形的牛皮块，接缝处使用了一个长条形的牛皮进行缝合而成。每个针孔的缝隙间距为1/3CM左右，缝合处的接口没有杂乱的线头，从以上几个细节可见，本包的做工还是比较精细的，缝合线的密度很高，在紧急情况下，被拉扯的话也不会使线头产生松动，所以安全度方面可以尽量放心。多块牛皮合成与少量牛皮合成的最大特点就是会对携带包的伸缩性产生影响，使用的牛皮快越多，携带包本身的拉伸度就越大。原本使用三块牛皮包合成就足够了，但是本包使用了5块，为PSP的装放和携带提供了更为广阔的空间。

将PSP2000装入皮质包，有一个地方要值得注意，就是在装入的时候要尽量先从拉链处放入，然后再将另一头放入，注意，如果反操作之，从拉链的另一头装入的话则会受到阻碍，即使勉强装入的话也会使机体的外壳受到一定的损伤。然后，笔者将拉链拉上，仔细捏按携带包的四边，分明那是很瓷实的，缝隙几乎可以说是没有，真利器也。包包的拉链内侧有一个盛放光盘的内包，可以放入1、2张游戏光盘，放入游戏光盘后，携带包会变得更紧崩，不过这样也可以使晃动的危机更加降低，为保护游戏屏幕避免被划伤提供了最大的支援。

最后对携带包的边角做一次最后的研究。携带包的侧边上安有一只手提环和一条10CM左右的跨带，在外出时可以将机器放入包中后，拎在手里。

下面说一下缺点，就是随包附赠的那个磨砂便携袋。真可谓是食之无味，弃之可惜。虽然也能勉强将机器放入磨砂袋中，但是却因为没有拉链而无法将开口处拉紧，也就不能将其携带出门；而且，将机器装入磨砂包后，就根本不能放入真皮携带包中了。这个磨砂包看着是不错，手感也很好，就是很不实用，没有什么价值。



测试结果： 做工，9分，棕色的5块牛皮紧凑地被缝合到一起，线缝间的距离也很小，缝合线的颜色与牛皮的颜色配合的非常到位，再加上没有多余的杂乱线头，可以说本包的做工真的是非常不错。外观，6分，本来，实用型携带包的最大特征就是实用，所以外观上给人的感觉自然也就不那么重要了，不过本包在外观上还是相当不错了，起码在实用型携带包中算得上是出类拔萃了。不过，如果附赠的磨砂包能够再多发挥出一些作用就更好了。价格，6分，120元人民币的价格，在真皮包中确实有些稍微贵了一些。不过从做工、实用性等多方考虑的话，本包的这个价格还是相对值得的。总分，8分。

本包的上市度很高，在一般游戏的周边配件场所都可以买到，综合实用型和价格上的考虑，希望在近期买一个PSP包的玩家可以考虑一下本包。不过在购买时一定要注意拉链能不能拉到头，缝合的线头有无松动，有PSP的朋友尽量将机器放入试一下，以免之后产生很多不必要的麻烦。



附录资料
价格：120元
对应主机：PSP2000
产品名称：PSP2000专用100%真皮携带包
产品类别：携带包

问答 内蒙古 昂秦 这期PG改得太好了，让我们这些只有GBA的玩家也感受到PG的温暖。PS：口袋绿宝石里超梦和386怎么抓？
呼和浩特市回民区钢铁路，010050

超级能量块 5合1多功能自带数据线的紧急充电包



下面将为各位玩家介绍的是一款万能充电器，对于宅男腐女来说，最常用的恐怕就是手机和游戏机了，而这款12000mA的大容量电池将可以同时对应包括主流掌机PSP、NDSL和手机在内的5款便携电器。在没有电源的情况下，可以最大限度地发挥其紧急发电机的作用。

本电池规格为：容量12000mA，输入电压5V，输出电压5V，电池没有自带充电器，所以，充电时要使用PSP的充电器进行充电，一般情况下，6个小时左右就可以将电池充满，然后根据输出的电器的不同，持续使用的时间也会各不相同。

注意点：第一次充电前要先确认电池是否已经放电完毕，如果还有剩余电量，请尽量将余电放掉再行充电；在使用时注意将保险调到"ON"的状态；充电时一定要确认其接口处未松动，绿灯正常发光。

★PSP：PSP电池的电池容量是1200MA，所以在正常情况下，使用本电池可以连续游戏50小时左右。因为PSP的使用者在游戏之外，用于影音播放的居多，所以笔者在测试时特别注意了影音播放时的效果。使用本电池30分钟左右，画面正常、声音正常，没有不规则的跳动，也未出现断电（这也是游戏玩家最害怕的杀手之一）。总的说来，本电池应用于PSP上时十分稳定，效果良好。

★NDSL：NDSL的电池容量是1600MA，使用本电池在最省电模式时可以连续游戏70小时左右，即使调节成最亮屏幕的状态，也可以连续游戏40小时以上。NDSL的使用者的目的当然绝大部分是游戏居多，所以电池使用时的稳定性与否也就成为本次测试的关键。使用5合1电池，从开始游戏到20分钟左右，游戏画面运行稳定，声音良好、没有噪音，没有自动断电的现象发生。效果良好。

★NDS：老款的NDS电池容量小一直是一个令人



头疼的问题，那么还拥有老古董的玩家们这回可以偷着乐了。本电池可以确保只拥有850MA电池容量的NDS连续运行72小时（3天）以上，按键比NDSL更舒服的老DS，绝对值得拥有，有了这款电池后，也就给了各位一个不放弃的理由吧。连续进行20分钟游戏的测试的结果表明，本电池在配合NDS使用时，电流稳定，没有其它不良影响，效果不错。

★GBASP：容量600MA的Sp在使用本电池时，可以达到连续游戏100小时以上的超级效果。能量块之名真是名副其实。SP在使用本电池工作时效果良好，画面、声音都未出现不正常的现象。

★GBA：可支持850MA的老式GBA正常工作60小时以上。在20分钟的连续游戏中，画面、声音都效果良好。（话说在编辑部找到一个正常工作的GBA真是不易呢）。

★手机：手机的电池容量一般为800——4000MA不等，不过在使用本电池的情况下一般都可以使用数十小时以上，因为型号的原因，玩家如果在买该电池时真有心将其应用于手机的话，还要去手机供应商处买一个圆头的转换电线，因为随电池附带的3个插头都不对应手机的充电。在购买电池时尽量向店主询问是否不支持某手机型号，这样可以避免不必要的误会。使用本电池时，接、打电话都没有问题，也没有噪音干扰，效果良好。







测试结果：外观，8分，全黑的颜色，手掌大小的体型，就是这么酷，就是这么方便，没的说。做工，6分，不敢说好，但用起来确实是没问题。价格，8分，100块钱的价格买个5功能的充电器真是物有所值，不过这只是针对宅系死FAN来说而已。总分，8分。

将电池在手中把玩，久久不愿松手（腹黑男目露凶光……）。真是不错的周边呢，有了它，咱家那些大骡子大马就都可以歇了。

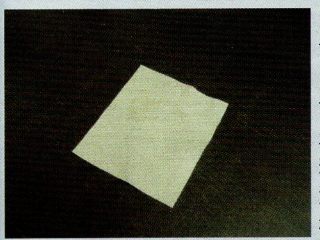
附录资料
价格：100元
对应主机：PSP、NDS、GBA、GBASP、手机
产品名称：5合1紧急充电包
产品类别：充电器

软硬兵团

我想找一些周边的同学一起交流心得，联机互动，自己一个人玩好没意思……
辽宁省沈阳二中1018班，QQ：350423288 辽宁 许广智 交友

擦拭爱机的必备补品! PSP/NDS屏幕清洁巾大调查

随着掌上游戏机一次次更新换代，现在拥有多台主机的玩家的数量也在不断地增加着。不知道大家平时有没有注意一个问题：虽然每个玩家都对自己的主机珍爱有加，但是毕竟机器是拿来玩的，玩久了之后就难免沾上污垢。另外现在的城市生活环境以及人们的生活习惯也使玩家的主机经常处于沾染灰尘、油污等污染物的潜在危险之中、当大家的主机变得不再如同新买时那样崭新的时候，有什么方法可以让机器重新漂亮起来?



说起来也许很那什么，不过这个问题估计是个人就能想到解决方法：擦呗，机器脏了不擦怎么干净?但是不要忘记一点，机器如何擦拭，用什么东西擦拭，擦拭的时候要注意什么，这些要点如果不加以重视的话，一台品相不错的机器很可能在擦完之后降低一个档次。另外根据玩家体质不同，油性皮肤的人更容易在机器上留下难以清理干净的手印，这时候应该怎么办?

这时候机器的清洁就成了一门学问。应该说，在机器的清理工作中，人工与清洁材料对于清洁效果之影响所占的比重不相上下。其中，一块好的擦拭材料对于机器的影响，有时候比人工还要重要。虽然理论上说，只要用干净的软布沾水就可以清洁机器表面，但是现在掌机的做工与过去相比似乎麻烦多了一些——无论是NDS还是PSP，主机表面都“镀”了一层高光的涂料，这样的处理当然使主机亮丽了许多，但是同样的麻烦也随之而来。这东西好是好，但是太容易留下指纹和其他的污痕了！尤其是黑色的机器像PSP，虽然加上一层钢琴漆之后色泽光鲜，显得高贵十足，但是也禁不得一点肮脏，擦起来更是叫人提心吊胆。稍不注意，比较硬的灰尘就会在机器表面留下划痕；而玩家们的手指在机器上留下的痕迹，也不好清除掉。用一般的纸巾去擦那些带油的指纹，只能是越擦越花。尤其是屏幕，擦完之后在光底下一照，就可以看出油脂的痕迹。这样的污痕不但影响了机器的美观，对于玩家的情绪来说也是个不小的打击。毕竟谁也不想被这样的东西搞得心情不好吧，所以为了根治这一问题，我们也对现有的清洁材料进行了调查，最后找到了一些比较好用的东西。

根据众多玩家和游戏店BOSS反映，最好用的擦机布是PSP原装贴膜中自带的那片黄色小布。这种布属于复合纤维材料，使用近似于无纺布的技术制作而成，虽没有纺织的结构，但十分结实。此布去污效果一流，在布面干净的情况下，朝着一个方向擦拭，可瞬间擦掉屏幕上含油的指纹，而且不会花屏。不过因为此布不耐油污，使用几次之后就不好用了，可以算是消费品。总的来说效果还是很不错的，不过比较麻烦的是这东西没有零售的，所以大家有这种布的话，一定要好好珍惜哦。

附录资料
产品名称：PSP贴膜自带布
对应主机：PSP/NDS
产品类别：主机清洁用品
产品价格：非卖品

最近清洁电脑产品的东西多了起来，像这种屏幕护理清洁巾就是最近出现在电子市场上的。看起来，这种清洁巾与超市里卖的某种纸巾很相似，

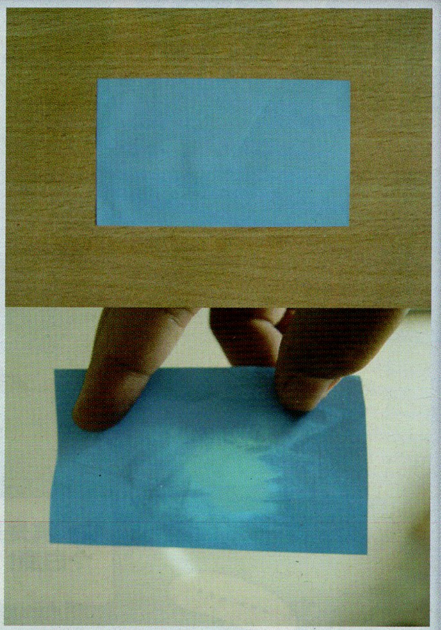


都是不干胶封口从中抽取的，带有水分的湿巾。但是它使用的是含有某种化学成分的药水，是不能拿来擦拭皮肤的。根据产品说明上写的内容，这种纸巾可以用来擦拭电脑、电视和手机的屏幕，以及扫描仪、投影仪以及照相机等器材的玻璃镜面。从包装里抽一片出来，有点费力，还可以闻到轻微的化学品的气味。纸巾的纤维构造明显，而且很结实，看起来还可以。先拿来擦擦机器试一试，有点太湿了，效果不是很好。晾过一阵之后，当纸巾处于半干状态时，清洁机器的效果还算不错，有手印的地方擦了不会花。但是当纸巾完全晾干之后，就不能清除污痕了，而且粗糙的纤维还有刮伤机器的危险。另外，这种纸巾所用的药水

附录资料
产品名称：屏幕护理清洁巾
对应主机：PSP/NDS/其他
产品类别：主机清洁用品
产品价格：15元/30片

交友 广东 苏思扬 喜欢口袋的朋友加我！
广东省汕头市龙湖区，QQ：823245587





是清洁玻璃的，用来清洁树脂塑料一类东西的话，也存在着一定的风险。

说到油脂类的污痕，许多玩家都会为主机沾上油乎乎的手印而苦恼。这也是没有办法的事情，人的体质各不相同，干性皮肤的人留下的手印就比油性皮肤的容易清除。不过说道除油，笔者突然产生了一个新奇的想法：使用化妆品中的吸油纸，能不能达到除油清洁的目的？抱着这个想法，笔者从点点点那里借到了目前性价比最高的吸油纸，以及顺道A来的某编的做小白鼠的PSP，权当是为科学献一次身吧（汗）。

这种吸油纸是日本产的，国内许多卖化妆品的地方也有卖。虽然说是吸油纸，实际上这东西的质地是塑料的，叫“Oil Clear Sheet”，意即“除油巾”。薄薄的一张，看起来并不像能吸油的东西。先在人身上试一试，拿它擦拭鼻翼两边油多的地方，真是想不到，本来看起来平淡无奇的塑料布在沾了油之后立刻变成透明的了，上面还有油汪汪的痕迹，看来这东西吸油的本领比许多纸巾都强很多。再试试清洁最容易被手印污染的地方——屏幕，果然是手到擒来，稍微用点力，指纹就完全看不见了。不过这个吸油纸的清洁对象一般仅限于指纹类油脂较多的污痕，而且基本上是屏幕专用的，用来擦其他部位的其他污痕效果不大。大概因为这种产品只能吸油脂，对其他的污垢无能为力，而且还怕沾水清洁，因为它的构造与塑料布有很多相似之处。

这种吸油纸的价格比较便宜，只要17元就可以买到一盒，里面有70张左右。如果玩家们3—4天清洁一次屏幕的话，那么一盒吸油纸差不多可以用将近一年的样子，很节省的。建议先用棉球或柔软纸巾沾酒精清洁主机，之后拿这个作为细部清洁的用品。另外手太油的人在使用的时候需要注意，不要先让它把自己的油吸走了。另外吸油纸有个额外的优点，就是这玩意可以用来擦脸，男女老少都很合适。（爆，那是本来用途好不好！）

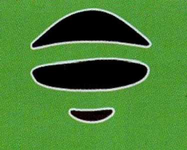
附录资料
产品名称：GATSBY吸油纸
对应主机：PSP/NDS/其他
产品类别：主机清洁用品
产品价格：17元/70片

测试结果：PSP贴膜自带布：外观7分，看上去很一般，做工6分，外表粗糙，但是擦拭机器的效果一流。因为是非卖品，所以价格无法评分。该产品携带方便，效果突出，只是无法量产有些遗憾。

屏幕护理清洁巾：外观7分，十分普通的东西。做工6分，一看就是山寨厂的产品。价格6分，5角一片还是比较贵的。另外它的药水还有点刺激性气味，不要弄到眼睛里，最好不要让它接触皮肤。

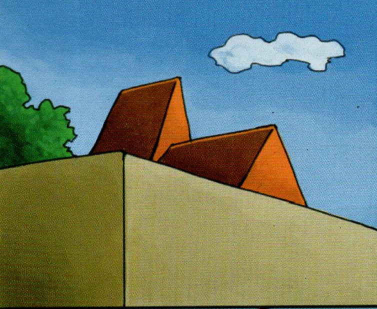
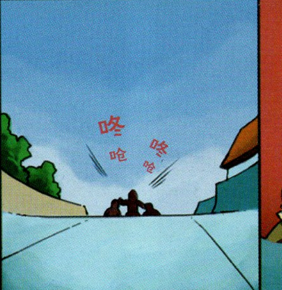
GATSBY吸油纸：外观9分，不愧是化妆品，挺讨MM喜欢的。做工8分，手感不错。价格7分，虽然不算便宜，但是性价比高。不过无法对抗油污之外的污渍是缺点所在，要清洁比较脏的机器，必须配合其他道具一起使用。

软硬兵团

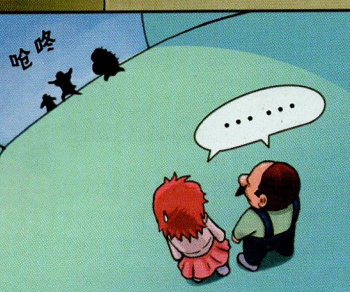



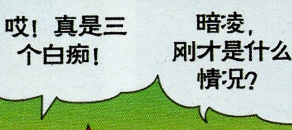


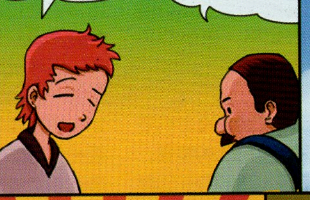
作者：西人

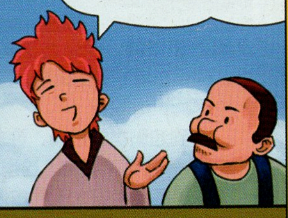
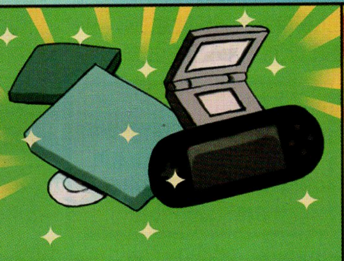



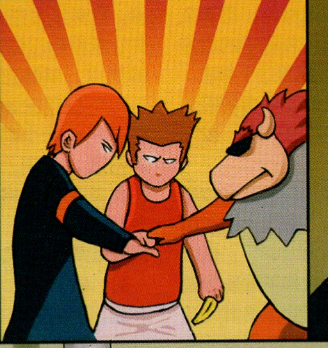


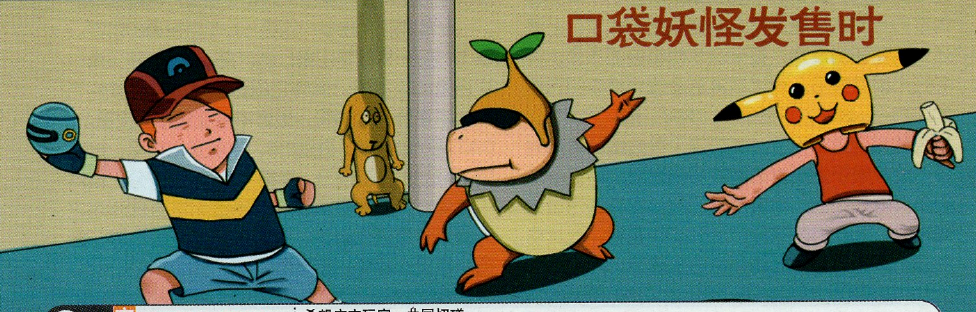








交友 四川 滕玺
希望广交玩家，共同切磋。
四川省内江市壕子口路298号，QQ469307202。



马里奥发售
怪物猎人大热——
过了几天……
嗖~~~
为什么今天这么安静？
三个人今天没出来啊！
街上好静啊！
暗凌，最近有什么大作要发售啊？
好像网上有报道说是罪恶都市最新作移植PSP！！
不过是假消息哦！
那三个人不会……
呜~~
呜~~呜~~
……
警察叔叔，我们再也不敢袭警了！我们也是被骗的啊！
网络害死人啊
冤枉啊！
555
你们3个给我老实点！竟然敢光天化日下袭击警察，太嚣张了！
完

口袋基地



口袋新闻　暑假来临，口袋妖怪再集合！

动　画

自2008年5月31日起，日本全国天文馆9如：琦玉市宇宙剧场等0将上映神奇宝贝天文馆动画第三部「あつまれ！ポケモン星まつり」9聚集！神奇宝贝星星祭典）。上映时间为5月31日～8月31日。

内容为30分钟的动画，大致内容：今日为「神奇宝贝星星祭典日」，小智一行人与众多神奇宝贝均参加了集会。但是，好像在哪里见过的可疑的司仪虽然使得祭典活动气氛高涨，但在观望星空的快乐时光中，聚集的神奇宝贝们却一只一只消失了，最后连小智的皮卡丘也不见了，到底小智与皮卡丘能否平安逃脱呢?

此外，还有20分钟的名为「星空散步」的天文相关解说。

之前播放的两部分别为2004年5月29日开始放映的「てんくうからのちょうせん」（来自天空的挑战），以及开始2006年6月3日放映的「あつまれ！ポケモン・プラネットセンタ—」（聚集！神奇宝贝天文中心）。这些都是非常稀有的动画，也许错过了就再也无法观看到了吧。



←以《神奇宝贝》和《宠物小精灵》为名的口袋系列已经深入各位玩家的内心，成为炙手可热的系列。

音　乐

2008年7月19日公映的剧场版「骑拉帝纳与冰空的花束 谢伊米」（暂）的原声大碟预定于2008年7月30日发售，售价2940日元（含税），由Pikachu Record制作，发行商为媒体工厂。详细的曲目列表将于日后公布，目前仅知主题曲「ONE」伴奏原声的将不会收入其中。

另外，电影院公布的剧场版「骑拉帝纳与冰空的花束 谢伊米」（暂）的放映时间为115分钟，是目前为止神奇宝贝电影史上最长的一部了。

游　戏

一家开发Wii游戏软件的名为「Nnooo」的澳大利亚悉尼工作室，宣布了四款游戏的开发构想，其中就有神奇宝贝，而且是以MMORPG（大型多人在线角色扮演游戏）为开发目标的。相信众多神奇宝贝爱好者们早就期待着以网游的方式玩到神奇宝贝游戏了，或许这次能美梦成真！同时公布的其他游戏还有：X战警、太空堡垒卡拉狄加和007，此家工作室也曾开发了WiiWare作品「Pop（梦幻泡沫）」。目前游戏开发的具体事宜仍在交涉中。

心得　天津　刘博文　最近我们班上很多人心爱的PSP被盗……（猴子：继U盘大盗之后小P大盗也出现了么……）
天津市南开区黄河道，QQ：295480882

周边

日本麦当劳推出快乐套餐活动，自2008年6月20日起，推出电影「骑拉帝纳与冰空的花束 谢伊米」（暂）中登场的7种神奇宝贝玩具。6月20日推出4种：皮卡丘、波加曼、雷吉奇卡斯、谢伊米（暂），27日再推出三种：小火焰猴、草苗龟、骑拉帝纳。活动期间，在6月21日~22日、6月28日~29日两个周末，还会推出周末限定活动。分别附送一张电影双面海报和垫板。据称这次的玩具还应用了一种全新的3D技术。最近一段时间以来，口袋妖怪的周边产品随着新剧场版的临近而不断推出新的品种。其中不少东西还是学生们平时用得着的，像刚才介绍的垫板。虽然说小孩子的钱好骗，但是这样的情况无论在哪个地方都并不新鲜。我们都还记得上小学的时候用过的各种印着卡通人物标记的文具吧，现在的小学生们书包里也都是这样的东西。口袋妖怪作为孩子们耳熟能详的游戏和动漫作品，所拥有的人气自然不在话下，和它有关的东西自然也很多。



↑在日本吃麦当劳可以得到口袋妖怪的玩具，以前国内的M记也做过类似的促销活动。



↑海报里面



↑垫板表面

口袋战术 新时代的老战术（完）

欺骗空间&重力

前面很多次提到了欺骗空间，显然这也是个很实用的新增辅助招式。该技能的具体定义为：在该技能的作用时间（5回合）内，优先度相同的技能速度慢的先出，速度能力等级以及麻痹等影响速度的状态都计算在内。也就是说，欺骗空间无法影响有优先度的技能如保护和气合拳等。在欺骗空间下再次使用欺骗空间的话，空间效果将会消失，再次使用则再次有效。欺骗空间会使与天气有关的回复技能（光合作用、朝之阳、月之光）回复量减半，但在有天气的情况下以天气的影响优先，即晴天下回复量仍为2/3，雨天下仍为1/4。无天气与天气锁这两个特性对天气无效。欺骗空间的优先度为-7，这意味着它必定后出，实际可供利用的时间只有4回合而已，如果放欺骗空间的PM是为队友服务的话，换下换上后实际可利用时间只剩3回合。当然，它还是很强悍的。

适合放欺骗空间的PM多为低速PM（使用完以后马上拥有高速），抑或是高速PM放完空间后炮灰掉。常使用欺骗空间的PM有灵铜铎、木乃伊王、画画狗以及耿鬼等。欺骗空间最主要的作用自然是方便低速高攻的队友，比如重甲暴龙、肿头龙、圈圈熊、怪力等，再加上前文提到过的大威力炸弹们；欺骗空间可以配合诅咒，即一次诅咒相当于提升一级攻击一级防御和一级速度，实用度非常高的强化技能；欺骗空间对于从速度蝉开始的接力队，欺骗空间也有很强的压制性，对于晴天下靠叶绿素吃饭的某些PM打击也不小。此外，还有种很BT的用法：LV1的画画狗带上气息吊带，蘑菇孢子后放欺骗空间，然后用莽撞和电光石火废掉对手。

和欺骗空间比起来，重力的实用性较低。重力的具体定义为：包括发动回合在内，持续5回合；重力下飞行系和浮游特性会被地面系绝招攻击到，会受到地菱和毒菱的效果，也会被沙地狱特性抓到；重力下无法使用飞天、飞跃、水溅跃（窘）以及电磁浮游，已经使用的会强行去除效果；重力下双方PM回避率降低两级，即可以近似看为攻击招式命中率乘以5/3；重力下无法通过再次使用重力来延长效果，再次使用重力的话会使用失败；重力下与天气有关的回复技能影响同欺骗空间。

同样是5回合，重力的实用性可就低多了。专门为地面系技能攻击浮游飞行准备一个重力的话几乎没有意义，虽然会命中率会上升5/3，但是我

猴子球衣上的R不会是火箭队的标志吧？（猴子：那是穿梭在休斯顿的火箭队？）
广东省平远县教育路，514600 广东 吴新华 问答

想该不会有人专门为了低命中招式去浪费一回合放重力吧。况且会使用重力的PM比较少，会使用且适合使用的，估计也只有天恩快乐的闪电暴风雪大字火而已。适合重力的PM倒是不缺，像重力下可以抓到所有除带了华丽腰带外的PM的三地鼠、重力下特攻大招威力惊人的3DZ等等。

自杀

自杀和自爆的本质是相同的，即牺牲一只PM给予对方重大打击。但自杀战术不是直接HP上的杀伤，而注重于其辅助效果。自杀PM通常无法靠自身对敌人产生伤害，要靠队友配合才行。而这样极端的战术，和自爆一样，通常也是一把强大的双刃剑，掌握不好的话，可能对自己的影响比对对方还要大。前作里的自杀招式有临别礼物、地狱同行和怨恨等，还有用灭亡歌来自杀换取队友上场机会的，不过那样目的毕竟比较单纯。临别礼物可以配合有一定耐久的队友进行强行腹鼓；地狱同行可以带走对方一只棘手的PM；而怨恨虽然只是消耗对手的PP，但如果一只主攻PM的主攻招式没有了，收到的效果可能比直接做掉这只PM还要好。在新作里，自杀招式还有新月之舞和治愈愿望，这两个招式都属于雷锋型，即牺牲自己换取队友的回复。新月之舞可以回复一名队友任何状态，对于某些需要较低的HP才能有效的战术（如起死回生和莽撞）等作用非常大。但是很可惜，会使用新月之舞的只有梦兽而已。撇开它更为王道的消耗战术不谈，在常规比赛里一级神兽是被禁止的，故这个招式基本无法发挥作用；治愈愿望则可以回复一名队友所有状态和所有HP，相当于进了一次PC，是个相当王道的辅助招式。会使用治愈愿望的PM还是比较多，使用时机得当的话可以造成很王道的效果。



←自爆技虽然看起来很得不偿失，但是实际上可以起到牵制强敌、为我方争取胜利的作用。

●结语： 到了DP这个战术新时代，并非所有的老战术都不适用，或许会有改变，但仍是我们熟悉的口袋妖怪。本文粗略了些，或许有些地方也说得不够准确，意在做一些这方面的小提要，还是那句老话，更多的对战知识和战术应用，还是要等各位在实战中自己发掘。

口袋动漫　从口袋妖怪看动画

首先，我想问您，您今年多大了？70后？80后？90后？2000后？还是60后？（我不是做人口普查）不论科技如何发展，每个人的童年却是相通的，是美好的。也许60后们在童年的时候还没有可以看动画片的条件，这个我们先放下不谈。我曾经在70后的人群中作过调查，你最喜欢哪国动画？ 结果：日本54%，美国27%，韩国13%，中国5%。（调查人群都是中国人）这还是建立在基本看不到别的国家的动画的前提下（这是事实），否则可能会更低！我们很奇怪的是这是为什么呢？从“猪八戒吃西瓜”到“大闹天宫”，一部部耳熟能详的动画片确实让人觉得“不错”，但是中国历史上有几部“大闹天宫”之类的动画？或者说，如果有这样的动画，被人编成了长篇动画。你会天天看吗？凡此种种，给我心中留下了无数疑惑。最近突然突发奇想，我们最喜爱的口袋妖怪也许能解释我们的问题。

也许有人说日本动画很无聊，是小孩子才看得东西。这您就错了，估计您是50后吧（注：本文对于人的年龄没有任何不敬的意思），只有改革开放前出生的人大概才会有这种想法。我认为动画片是不分年龄的，只不过不同年龄的人从中获得的，或者说看动画片的动机是不同的。小孩子们为了得到快乐，忘记暂时的烦恼，或者说为了看到他们心中的偶像；青年人更多的将动画片作为一种消遣，而成年人，大多数是为了教育下一代才看的。不同的人看动画会有不同的收获，而我要说的是，别认为年纪大的人就会比年轻人懂得更多，其实，在很多方面年轻人都有许多无法想象的成就，有他们自己独到的想法，这是从出生年代、社会风气、文明程度、教育等多方面造成的。每代人之间都有极大的不同也是不奇怪的。

以上罗嗦了很多，下面我们就以口袋妖怪动画为例，简单剖析一下这部经典动画。宠物小精

交友 北京 张旭
想找几个同龄游戏玩家，MM优先。希望在这个暑假一起联机！
北京市朝阳区双龙南里，100021

灵至今已经播出了石英联盟、桔子联盟、成都联盟、方圆联盟、新奥联盟，还有已经播出的十数部剧场版。主要上镜的有人类和口袋妖怪两类角色，人类有正派，反派，野生训练家，研究员，一般社会成员等几部分。口袋妖怪主要就是493种（至今没有全部在动画中出现过）。反派主要是火箭队和别的一些妄想破坏世界和平、破坏环境，作非法事情的人，也就是不法分子。其中火箭队还算厚道，很长时间都只是在想方设法去偷皮卡丘。一般在日本每周或者两周播出一集新动画片，这部动画围绕着少年在成就口袋大师梦想的道路上不断努力、不断冒险的过程中所发生的事而展开，深受广大观众的喜爱。下面我们来进行深层次些的研究，深刻剖析“口袋动画”。



←口袋妖怪系列的原画风格看上去虽然简单，但是十分清新，适合低年龄玩家观赏。

人物篇

口袋世界中是永远不缺乏经典人物的，虽然没有一般武侠电视剧中的英雄人物，但口袋主要还是小孩子看得多，所以也没什么关系了。如果你说出其中一些主要人物的名字，一般人想必也会如雷贯耳了吧。其实这样就可以了，成功地塑造一个人物并不需要他有多么伟大的成就，只要被人记住就可以了。而口袋动画中这样的成功的人物确实是太多了，无论是小智、小霞、小刚、火箭队，还是小茂这样的正中之反派的人物，都是相当成功的。在这方面，世界上也没有多少的动画能比口袋妖怪成功了。就中国动画来说，中国就没有这么成功的动画片。我想，中国也是不缺动画人物的，但缺少的是可以让人记住的动画人物和很多可以让人记住的故事。既然口袋妖怪作为日本漫画在中国都有这样的影响力，这样大的知名度，如此火爆的人气，和如此大的市场，就不难想象其在日本本土的影响力有多么大了。这一点，就是中国任何一部动画片都无法比拟的，何况日本与口袋妖怪齐名的动画片还有龙珠、柯南等数不胜数的巨作，这就更不言而喻了。



←随游戏系列的发展，着动画与剧场版中也逐渐出现许多在游戏里新出现的角色。

情节篇

情节可以说是继人物之后最重要的因素了，没有好的情节，空有好的人物也是不容易让人记住这部动画的。当然只有好看的情节没有好的人物也是不行，所以导致这两方面是相辅相成的。作为一部优秀的动画片，有好的情节，动人心弦的场面和吸引人的结局才能给人继续看下去的动力。就像武侠小说一样，现在的武侠小说很多，真正能让人看完的却不多。口袋妖怪无疑是符合这样标准的一部优秀的动画片，其中战斗的场面是很激动人心的，而且不像一些武侠电视剧，动手就见血，整天打打杀杀的。一般来说，游戏里如果出现了杀人的表现，那必定会成为受到年龄限制的作品。口袋妖怪当场死亡、血腥的场面都很少见，最多就是耗尽了体力，不能继续战斗而已。这也是不少人加入口袋妖怪大家庭的原因，就因为它既精彩而又不血腥，吸引了小孩子们的目光，也得到大人们的认可。从动画和游戏的年龄分级上说，口袋妖怪系列绝对属于全年龄的作品，所以不会带来“毒害小朋友”的麻烦。这也是口袋妖怪高人一筹的地方，虽然口袋每一集的情节大多是遇到了某个训练家或者是某种神奇宝贝，但是，这却恰如其分地描写了一个冒险的生活，无聊的路程总是和有趣的冒险共同出现，让人也不觉得一口全部吃掉，以后没有精彩的东西去看了。所以动画片的情节既不能一下子把有趣的有意思的都亮出来，在这一点上口袋妖怪有很好的掌握。

●结语：本人纯粹是无中生有地创造出了这一片文章，目的就是简单对比一下，希望各位喜欢口袋动画的朋友们多多参与，其实还有很多方面我没有想到的东西，不过我相信的是：中国总有一天会出现和口袋妖怪一样成功的作品的，这一点应该深信不疑。

我很想知道狸猫的大脑是怎么构思出那些腐文来的。
广东省中山市坦洲镇，528467 广东 陈启宇 问答



狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见“紧急任务”下方，希望大家能踊跃来稿。 □主持/八房

八房的狩猎手记

NEW! 八房的营地逆袭计划



大家好啊，这次的狩人营地还是由我来搞。翔武君最近正在猛追日剧《LAST FRIENDS》，那看的是非常痴迷啊，连猎人营地都没空管了（背后忽然有点发冷……）。算了，还是不去惹那个掌管着PGBAR的危险家伙了（爆）。

本期的内容是关于某个人气对战平台的。无论怎么说，国产联机平台是个好东西，有了这个平台，国内的玩家都可以自由地对战了，既没有KAI的冷清困扰，也没有XG那个慢到让人想摔机的毛病，自然，平台上的玩家也越来越多，每天都有超过2K人在线。

可惜呢，正所谓人上一百，形形色色，平台上的玩家多了，就难免有一些没有公众意识的家伙出现。正所谓一粒老鼠屎坏了一锅粥，一个没素质的玩家往往会给很多位猎人带来困扰，真是让人头疼啊……有些时候(就在刚才)我甚至想写个怪物猎人中的10大不文明现象一类的文来批判一下——不过仔细想想，如果版面全都干这种没创造性的事，估计我会被各位读者大人抽死吧(orz)所以还是凑合用第一页来批判一下算了……

首先被我当作靶子的就是“人神共愤”的“丢尸党”——那些在房间里联机过后，不退掉集会所就跑路的家伙。这样做的话，这位玩家的人物信息就会留在集会所里，只要集会所里还有其他玩家，后来者便会无法进入（显示“通信切断”或者“满员所以无法进入”），白白浪费时间。所以还是倡导大家出屋要退集会所——你退出集会所只是几秒的事，或许就能节省其他人10分钟的时间。还有两种情况比较特殊，有一种情况是在连线中掉线了，这种情况的话如果能自己打完最好还是自己打完，或者等到队友任务完成后再行告退，一定要退出的话，好歹也和队友们打个招呼致个歉吧。另外一种行为就非常恶劣了——自己还在任务中就退出房间钻进其他人屋子里。这样不仅自己的人物信息，连前队友的人物信息也会被带入集会所，一下弄得其他人全都进不去，这种人实在是太差劲了（=，=）。公众场合可不能只顾自己！

其实包括我在内，好像很多玩家都有过这种“准不文明现象”。怎么说呢，谁也不是一上来就啥都明白的，偶尔忘了或者小犯一下也没什么大不了的。其实文明不文明在于意识，只要玩家心中能有这么一根弦，玩的时候尽量记着这个，好习惯自然就会逐渐养成了——让我们一起打造一个良好的联机环境吧。





交换 江苏 靳丽峰
萌区战卡哪里有卖的啊！
江苏省丹阳市，QQ：39568363

技能研究所——装填数UP

装填数UP由“装填数”技能点达到10来发动，作用是最大弹数+1以及弓的蓄力级别上升一个等级。在P2中这个技能只对弓弩有效，不过在2G里它能够对铳枪的炮击装弹数有效了。因为增弹耳环的存在，使得这个技能有了很多的出场机会。



老实说来，多数情况下看到增弹这个技能还是在弓装的配装中。增加了一级蓄力的弓有了更多的可能性，常见的使用方法是使用增弹弥补弓的缺陷或者强化弓的特色，比如增弹霸灭弓，让其恢复昔日雄风；或者增弹天崩，使其能够有更广泛的对应面。在对某些灵活度高的怪物时（比如金狮子），增弹则可以提高攻击的效率，比如增弹黑龙弓，能蓄三段就蓄三段连射，不能蓄也无所谓；或者用角王弓打铠龙，平时用LV2或者LV3，铠龙跑开的时候一边追一边蓄个LV4。

很多人对于弩增弹和铳增弹不屑一顾，认为只是多了一发，作用比较有限，最多也就是打状态弹和扩散时候用一下，其实这是个误区。

为了说明增弹的作用，我们举个例子吧。比如说，我手里有一把装弹量为3的重弩（比如用麒麟弩打贯穿弹），然后我拿上这把重弩去打金狮子，我的技术比较有限，10次里大概会有2次失误。战斗开始了，金狮子的速度比较快，每一次我抓住它的破绽可以打两发子弹，那么我打完6发子弹需要抓住金狮子：2发+拉弓+2发+拉弓+2发=5次破绽，还不包括来不及上弹，直接打1发没子弹之后再上的情况，而如果我换用一把装填量为6的弩（比如红黑炮打贯穿），那么我需要2发+2发+2发=3次破绽就够了。在这种程度下，即使是自动装填的老山炮（通常2装弹量6发），也需要2发+2发+2发=3次破绽。但是6发子弹打不死金狮子（废话），如果说打12发子弹呢？装填数3的麒麟弩需要10次破绽，按平均数来讲，会有两次失误；装填数6的红黑弩需要7次破绽，会失误1次；自动装填老山炮需要6次破绽，也是失误一次……依此类推，战斗拖得越久，装填次数少的兵器就越占优。如果我把麒麟炮增弹成4发的话，那么6发子弹只需要2发+2发+



游戏单间

[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级：★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：重归营地的翔武

委托内容：当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件：无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

装弹+2发=4次破绽，12发也只有8次，12发内的失误率也降为了一次——而一次失误往往就意味着脆弱的弩手要找出三四个破绽来收弩、吃药、拉开弩……那么24发子弹呢？48发呢？96发呢？这个差距整体算下来是相当大的，这就是高装填的价值所在——自然也是装填数UP这个技能价值所在。这一发子弹往往并不会直接起多大作用，而是通过调节装填数，从而改变战斗的节奏。

并不是所有的怪物的破绽都一样大，有时候我抓住破绽可以打3发，有时候却只能打1发，所以一个合格的弩使自己就应该学会控制战斗的节奏，装填数UP正是节奏控制的一大辅助技能。一般来讲，装弹数越高，容差也就越大（节奏越容易把握），但并非是所有的弩都适合增弹这个技能。比如红黑弩，本来贯穿装弹数是6发，这是一个既能被2除也能被3除的好数字，节奏非常好，增弹之后却变成了7发，7是一个质数，虽然看起来效率提高了，但这个别扭的弹数带来的装填次数往往并不比6发少（4发增弹成5发也同样很别扭）。

同理，铳的炮击也往往并不是单放，优秀的铳使常会通过炮击来取消动作继续进攻，这也有个节奏问题。就算是用玉米铳轰祖龙，贸然增弹多出的一发炮弹也不能起太大的作用（因为扩散炮击的距离很短），有时候还会因为多出的一发子弹引诱人贪刀多轰一下，结果来不及防。

怎么说呢？因为我是以回避为主的重弩使，所以写东西也是从自己的角度考虑比较多，说得或许会有不妥当的地方吧……（翔武怒吼：你字数写太多了！）一个技能给一百人用可能会有好几十种用法，如果诸位读者对某个技能有心得的话，也请来稿尽情发表意见啊。

单人大剑速杀G级麒麟

大家好，我是猎人Satan。自收到翔武的委托后，我便立马开始了大部分怪物的速杀研究，而这期的目标是G级麒麟。G级怪物讨伐难度较高，其中麒麟是难度相当突出的——皮粗肉厚攻高，单人讨伐难度可谓数一数二。如何才能完成G级麒麟的速杀？参考了以下内容，你或许也有跃跃欲试的冲动了。

关于装备方面的研究

之所以选择大剑为讨伐麒麟的工具，是因为它有3个优点：1、攻击较高，单发攻击力是除了大锤之外最高的；2、能够蓄力，蓄力斩的修正会使大剑比大锤的大地一击更具瞬间爆发力；3、G级麒麟的体型一般较大，大锤本垒打最后一下基本打不到头（这点才是本次选用大剑的原因）。

好了，介绍完大剑的优点后，我们就要开始挑选合手的大剑了，挑选的要求有以下几点（按重要顺序排列）：1、攻击力；2、斩味；3、附加能力及属性；4、会心。为什么把会心放到最后才考虑，这点下文再说明。按照这4个条件，我们可以找到以下4把：砦蟹之螯（攻击力1440，白斩，防御+30，会心0%），角王剑（攻击力1488，白斩，无，会心—15%），霸王剑（攻击力1584，绿斩，无，会心50%），崩龙大剑（攻击力1680，蓝斩，冰120 防御+10，会心—30%）。

挑好剑后我们再看看防具。2G加了很多新技能，其中最合适大剑用的新技能就是“拔刀术”（效果为收刀状态后再作出的第一下攻击必定会心），所以我们针对“拔刀术”、“攻击UP”、“斩味加1”这3个技能进行配装。很容易的，我们找到火龙X全套：固有技能为“攻击力加大”、“拔刀术”，再弄1个名匠珠和6个匠珠就可以配出“斩味加1”，再加2个短缩珠便可抵消负面技能“杂念”。加上火龙X良好的雷耐性，这套衣服确实十分适合对抗麒麟。



由于这套衣服打的是拔刀战术，只需要拔一刀收一刀，所以我们基本无视武器身上的负会心，因此，我们再将挑好的4把剑再选1把出来：

（1）砦蟹之螯VS角王剑：斩味完全一样，前者攻击略低后者，并且有30防御的加成。但是对于拔刀战术，我们并不需要正会心，另外麒麟的攻击也有很多死角，懂得回避技巧的基本可以

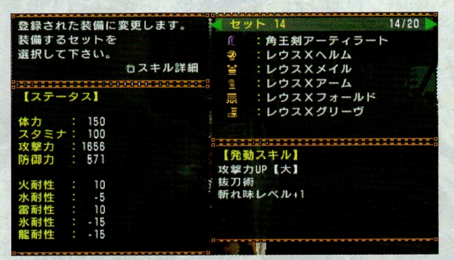
交友 安徽 周启明 安徽合肥的怪物KUSO金手指控来找我！
安徽省合肥市外贸两二生活区 305916997

无视自身的防御力。因此角王剑比砦蟹之螯更具讨伐优势。

（2）霸王剑VS崩龙大剑：这个就不用比了吧？比攻击力比斩味比加成属性，霸王剑都输一大截，毫无疑问这里崩龙大剑占优势。

（3）角王剑VS崩龙大剑：这个非常有争论，光看数值，崩龙大剑很有优势，但是当我们穿上配好的火龙X装后，崩龙大剑只是白斩（斩味加成倍率为1.3），而角王剑是紫斩（斩味加成倍率为1.5），加上力之护符（对大剑加攻28点）、力之爪（对大剑加攻44点），角王剑有1560攻，崩龙大剑有1752攻，再按照斩味修正的倍率来计算的话，角王剑可比崩龙大剑足足高出一百多攻。因此，从瞬间爆发力来说，角王剑比崩龙大剑更具优势。

综上所述，我们的配装为：角王剑，雄火龙X头（配2颗匠珠），雄火龙X身（配1颗名匠珠），雄火龙X手（配2颗匠珠），雄火龙X裙（配2颗匠珠），雄火龙X脚（配2颗短缩珠）。配好的装备拥有攻击力UP大、匠和拔刀术三个技能。

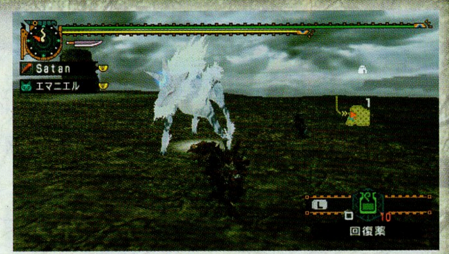


斩味的威力加成再加雄火龙装的**“攻击力上升【大】”**，角王剑已达1656的攻击力，再配合拔刀术会心的伤害加成，爆发力十分惊人。追求速度的话，还可以在战斗时服用鬼人药、怪力种来进一步提高输出。不过麒麟的动作非常敏捷，贸然吃药的话反而是会惹麻烦的哦。建议在确认麒麟将要出电光冲撞的时候进行补给和休整，或参照下文。

关于讨伐目标的研究

麒麟的招式多变，但相对以前的麒麟来说，2G里的麒麟所释放的闪电都和出招动作相关联。

①直接提起双前蹄——八方式护身雷。角闪蓝光，双前蹄提起，这是准备释放八方式护身雷，落点为麒麟身周8个点（正前、正右、正左、正后、右前、左前、右后、左后）。本次八方落雷比p２里密集很多，破绽较小，不要冲得太近。



②摇头后重压双前蹄——护身雷或正前方广域阵雷。麒麟的角闪蓝光然后摇头，轻微划动前蹄然后双脚齐压，这是准备释放护身雷或者前方阵雷。（这2招的准备动作的确是一样的，只要人在其两侧就安全了。）

③摇一下头左前蹄挖地右前蹄提起——带雷冲刺。麒麟角闪蓝光低头左前蹄挖地右前蹄提起，这是带电冲刺的征兆。在冲刺过程中，麒麟身体左右两侧都有雷电护身，并且这种冲刺比不带雷电的冲刺更具杀伤力。不过这招大多情况都是距离猎人一定距离时才释放。



研究了麒麟的基本招式后，我们再来分析一下这些攻击的死角及反攻时机：

① 八方护身雷的判定距离麒麟的本体很近，但是以大剑的攻击距离，绝对可以在雷击的范围外砍中麒麟头部再翻滚回避开。尤其是正前方落雷结束后后可以在麒麟左前方砍下它的角部，令其立刻中断放雷。

② 护身雷和前方广域阵雷也是很容易反击的。护身雷全是打在麒麟本体上，我们只要站在准确的位置上，让其头部垂下的那一瞬间拔刀，



游戏单间

可以的话也是立刻中断麒麟的连续放雷的。(前方阵雷也是这种位置)

③ **转身时反击**。麒麟在施放雷击或者冲刺结束后有很大的几率会转身面向猎人，这时我们大可以在其放雷期间于后方进行蓄力，在麒麟面向猎人的瞬间放刀。

关于准备事项的研究

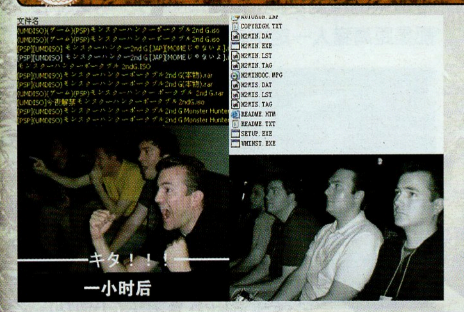
除了装备之外，方便我们执行任务的道具也是不能忽视的，像提高攻击力的物品(如攻击护符，攻击之爪，鬼人药G，怪力之种等等)的物品一定要带足，另外需要注意一点的是，鬼人药G能与怪力种叠加，怪力种和怪力药丸则不能。

要是技术上不过关的，可以带上几瓶秘药和几瓶硬化药G，这样既可保命亦可提高效率。另外要注意的是，回家弹最好带多，一旦武器斩味下降或者血量不足后立刻出来调整，如果和麒麟较劲的过程中调整的话会很有可能遭受麒麟的连击，得不偿失。最后还有一点需要注意的就是斩味问题，到底是白斩立刻磨刀还是周旋这可以看具体情况，没必要太过拘泥于保持紫斩。

□文/Satan



八房的工会BAR



这张图是在讲什么？估计部分玩家看到这图都不禁会心一笑吧。不久前八房整理图片收藏夹的时候一眼看到这张图，这期做内容的时候正好看到它在手边所以就摆上来了。

哎呀，说起来还是没解释清楚这张图呢。其实这张图是当时《mhp2g》偷跑之后大家等下载的……算是写照吧。《mhp2g》偷跑之后，各个群里的无数新老猎人都聚精会神地蹲守在各个发布区，想要第一时间玩到游戏。一出了一个下载源就会有人奋不顾身地冲上去“排雷”，不过如你所见，图上标黄字那些全部是假档，假档内容包括星海的镜象、av和某工口后宫游戏(orz这些放假档的)。直到深夜1点，真档仍然不见踪迹，好多人都心灰意冷地下线睡觉了。就在这时！一个新的下载出现了，2CH的评论和据说下完的家伙验证都说这个有可能是真的，于是还监守在战线上的人全都倾巢而出。结果一小时后下载完成的人狼狈不堪地回来报信：

“报告，还，还是假档！”众人纷纷绝倒。于是乎群里的某人悲愤难禁，挥动鼠标p下了这张图以“悼念”在“扫雷大战”中倒下的诸位猎人。此事过后大家也都没了心情去睡觉了，没想到第二天起床时发现真正的下载已经到处都是：原来就在人们刚刚散去的之后，真档就出了(orz)。昨夜参加“扫雷战争”的众人这时真是哭笑不得啊，这张“悼扫雷烈士图”也就作为这场黑色幽默的注脚躺在了我的图片收藏夹里。说起来现在《mhp2g》的热潮算是暂时过去了，相信当初的“战友”们再看到这张图的时候，多半也没有了当时觉得好气又好笑的感觉，只剩下莞尔一笑了吧(XD)。

下面的这张图是网游版《MHFO》第三季度的更新计划重头——尾晶蝎。日本玩家真幸福啊。对了，104期帖图版里，我把第二季招贴上的棘龙当成老山了(好丢脸)，被诸位猎人们拍了不少砖(orz)这里还要给大家道个歉。



交友 福建 朱灵通 新手猎人有空和我聊聊哦！还有！买了48本PG了，边角都不给我上就太对不起我了。
福建省福鼎市海滨中路 526473493

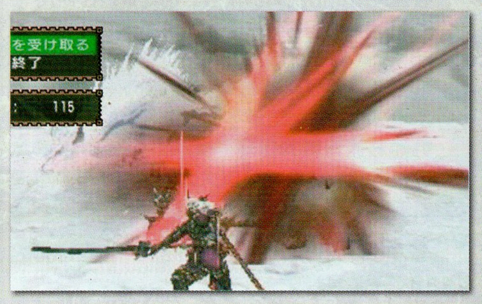
八房的贴图版



↑很有气势的一张黑龙，配上黑龙城那个黑云涡卷的天空，应该很骇人吧。（可惜游戏的里黑龙太不争气了。）



↑“你们这样对待我，我的心都碎啦！”角龙如是说。



↑刀光、血影和会心璀璨的红光共同勾勒出雪原的浪漫，看到图就仿佛听到刀刃的蜂鸣和麒麟的嘶吼。





↑浮・岳・娘！把怪物女体化向来是热门题材之一，这个浮岳MM很可爱吧。



↑鱼跃龙门能变成龙，那鱼龙再越龙门呢？真希望在游戏里看到这样的场景啊！

←被一炮直击面门，迅龙哥哥泪目！（迅龙：苦啊，主题怪物的宿命就是被轰杀么！）

出售PSP1000一台，8成新，无意者勿扰。
宁夏省银川市兴庆区中山北街 979597587
宁夏 李晓楠 交换

机体、角色、关键词，机战相关资料档案一网打尽！

机战天空 SKY OF SRW

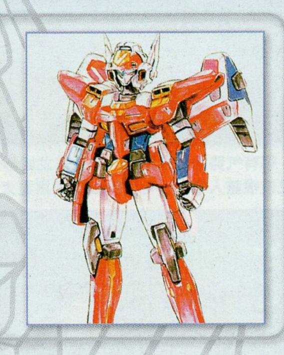
□主持／零羽

超机大战SRX机体连载第2回大家是喜欢呢，还是喜欢呢……

原创系机战连载·超机大战的空间

机体资料

机体名：R-3(REAL PERSONAL TROOPER TYPE-3)	合体形态：SRX
出自：原创SRX系	所属：地球防卫军极东支部 SRX小队
分类：念动力感知增幅装置搭载型PT	主开发者：古林＝兼三
机体编号：R-3	主驾驶员：古林＝彩
全高：15.3m	标准武装：
重量：49.4t	バルカン
动力：热核反应炉	ビームソード
武装追加形态：R-3パワード	ストライクシールド
	念动收束式レーザーキャノン



机体简介

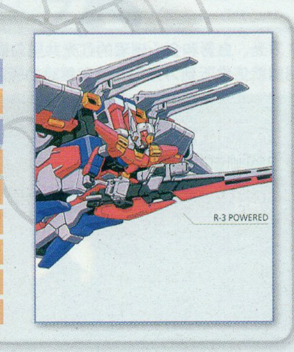
R-3的全称是REAL PERSONAL TROOPER TYPE-3，是作为SRX计划开发的指挥官用远距离战用PT。此机体搭载了T-LINK系统，通过机师的特殊能力“念动力”来实现远距离攻击兵器的运用。R-3主要是以激光兵器为主，并搭载了收集情报用的特殊雷达系统。为此驾驶此机体的机师必须是拥有较高念动力能力的人。

R-3的主开发者古林兼三博士，也是R-3的专属机师古林彩的父亲。古林兼三博士将这架SRX计划中最重要的机体交给了自己的女儿，一定有着不为人知的秘密。

在游戏中，根据R-3机体的特性，在战斗中基本上是依靠其武器较长的射程与自机较高的机动力进行远距离战，在单机作战时一般都采用一击脱离的战法。也就是通过使用ストライクシールド、念动收束式レーザーキャノン等武器在敌方机体的有效射程外将其击破。如果不幸被敌方数架机体围困，R-3薄弱的装甲是禁不住几次攻击的。好在机师彩拥有精神指令“集中”，使用后配合机体的运动性，可以大大地提高R-3的回避能力。

R-3パワード

出自：原创SRX系	SRX小队
分类：念动力感知增幅装置搭载型PT	主开发者：古林＝兼三
机体编号：R-3	主驾驶员：古林＝彩
全高：24.7m	标准武装：
重量：186.2t	バルカン
动力：热核反应炉	ビームソード
武装追加形态：R-3	ストライクシールド
合体形态：SRX	念动收束式レーザーキャノン
所属：地球防卫军极东支部	テレキネシスミサイル



交友 上海 肖哲卿 对《噬魂者》有爱的同仁加我QQ。
上海市奉贤区南桥镇奉贤中学高二16班，QQ343974370

机体简介

与R-2相似，为了SRX合体的成功，R-3也追加了强化装甲。R-3パワード的下半身追加了合体后成为SRX脚部的大型装置。为此也使R-3的整体形态发生了较大的变化，就好像高达GP-03S组合成GP-03D一样，R-3パワード也变成了类似大型MA式的机体。

R-3パワード由于搭载了新型的T-LINK飞行系统，使其在空中作战的能力（稳定性）大幅提升。但此设定在游戏中却没有得到具体的体现。

在游戏中，通常R-3パワード都是在原作剧情，彩的R-3被击破后，经过重新改修得到的。比起R-3，强化型的R-3パワード不仅移动力大幅增加，装甲方面也得到了进一步的强化（虽然还是很不禁打……）。还有，武器方面追加了实体弹系的テレキネシスミサイル，补充了R-3只有激光兵器的缺陷。同时也再次增强了R-3在远距离战时的能力。

关键词解说“T-LINK系统”

在本期中为大家介绍了SRX系列中的第3部机体——R-3&R-3P。此机体与隆盛的R-1一样都装备了念动力感知增幅用的特殊装置——T-LINK系统。对于这个SRX系列中的又一个比较关键性的词汇，相信还有很多人不是十分的了解……没关系，下面就为大家详细的讲解一下神秘的T-LINK系统。首先，T-LINK系统的全称是“テレキネシス・リンク・システム”，可以直译成“念动力连接系统”。而“念动力感知增幅装置”这个概念，则可以看作是原作设定中对T-LINK系统的进一步解释。此系统是由SRX计划的主要负责人之一的古林兼三博士开发出来的“以人体的思念作用为基础的，感知・强化人体大脑内深层脑波的特殊装置。上述的文字可以仅仅看做是T-LINK系统的“开发理念”，而此系统在实际（实战）中的作用便是：通过拥有强大念动力的人体为核心，使用T-LINK系统进行增幅强化后，产生出一种名为“念动立场”的特殊立场。根据上文的解释，又引出了一个新的关键词——念动立场。念动力场的作用还是十分广泛的，虽然其本身并不具备直接对目标物体的破坏能力，但可以通过产生念动立场的机体使用加速撞击的方式达到对目标物体的攻击、破坏目的。以及利用这个无法看到的强力屏障来保障自身的安全。

游戏单间

机师资料

姓名：古林・彩	出生年月：新西历165年11月27日	ストMk-II・タイプTT、R-3、R-3パワード
身高：168cm	年龄：21岁	声优：冬马由美
体重：45kg	军衔：大尉	专用BGM：PSYCHIC ENERGY
三围：88・57・85	性格：善良、温柔	
	主要驾驶机体：ゲシュペン	

古林・彩

特殊脑医学研究所的所长古林兼三博士的女儿。身为拥有特殊能力“念动力”的彩，为了协助父亲兼三进行T-LINK系统的研究而加入了军队，之后成为了SRX小队的队长，兼R-3的测试机师。在SRX小队中，性格温和且责任心很强的彩，经常照顾着像弟弟一样的隆盛与莱迪斯。另一面，彩也有着极为悲惨的身世。表面上作为古林兼三的女儿，实际上却是日本特殊脑医学研究所的第7号试验体，与兼三并没有任何的血缘关系。而表面上定期进行的与R-3 T-LINK系统的连接测试实际上真正的作用是对彩大脑内的记忆进行修正，以确保不会出现精神混乱等症状。当得知自己的真实身份后，面临崩溃的彩在隆盛等人的支持下才克服了这个阴影。

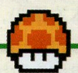


关于《火影忍者》的PSP游戏太少。
江苏省连云港市赣榆县锦绣江南17号楼302室，QQ380149054 江苏 胡杨 问答

《超级马里奥》系列是许多玩家进入游戏世界的启蒙之作，这个专栏的复活是为了让更多人对自己喜欢的系列游戏有更深入的了解。 □主持 / 猴子

Mushroom Kingdom 蘑菇王国

纵观超级马里奥系列作品，其中最不可缺少的一个要素就是“蘑菇”。从FC上的初代开始到现在Wii和NDS上大放光彩的马大叔系列，没有那一代的马里奥作品里找不到蘑菇的踪迹。说起来，之前的《马里奥兄弟》是没有蘑菇的，所以自然不能算在“超级玛丽”系列之内。最初被称作“超级玛丽”的，是Super Mario Bros.系列，也就是《超级马里奥兄弟》。原本在下水道里默默无闻地担任清除乌龟螃蟹等有害生物（？）的马里奥兄弟，到了1985年，被任天堂的宫本茂大师赋予了新的形象，开始在蘑菇王国一边清理水管一边担任拯救被掳走的公主的英雄角色。虽然这兄弟俩从某种意义上说与一般人们心目中的英雄形象还差得很远，但是直到今天，玩游戏的人们也不得不承认，当初之凭借着小胡子和大鼻子在玩家们心中留下印象的马里奥兄弟，是最令人难以忘怀的游戏英雄。



创造传说的新舞台：蘑菇王国

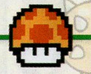
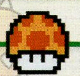


说起来，这个蘑菇王国也是有够衰的，虽然作为我们这个栏目的名称看上去很拉风的样子，实际上这个国家无论从地理构造还是国民综合素质来看，基本上都处于第三世界水平，而且还是比较靠下的，连最基本的国防能力都欠缺得很，国王与王后更是难寻踪迹，只有一个公主在这里勉强支撑个摊子，算是“监国”吧。但是这个国有什么好监的呢？**这里除了有几座城堡之外，就全都是由蘑菇、下水道和海洋组成的世界**。这个国家的居民们也都是属蘑菇的，除了每天无所事事之外，基本上不干其他的事情，也难怪这里的下水道中到处是怪物，只有两个清洁工怎么处理得完啊。

不过说起来蘑菇王国倒是有一点不像第三世界，那就是这个国家的国民资产，即便搁在现实的世界里，也绝对可以跟许多超级大国相抗衡——这里遍地黄金，到处都是金币，路面上有，水管里有，砖头里有，云彩上面也有，这么多金子居然满大街都是！真是那什么来着，记得那个脑筋急转弯的问题吗，铁放在外面会生锈，金子放在外面会……不过这个国家民风淳朴，向来是夜不闭户路不拾遗（要不然那些城堡怎么连门都没有），如此美丽富饶又盛产黄金和美女公主（订正一下，后者是稀有品），这样的国家自然如同一块肥肉一般，吸引着邪恶势力的目光——于是，库巴大王登场了，公主被抢走了，怪物们四处横行了，马里奥兄弟的英雄之旅也开始了。



↑日本早期的《超级马里奥兄弟》动画中，蘑菇王国居然还有王子。难道两兄弟救公主只是为了钱吗……

完全脱胎换骨的游戏设计

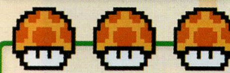



当玩过“水管一代”的玩家们接触《超级马里奥兄弟》的时候，会发现游戏的本质与之前发生了翻天覆地的变化。原本的固定背景变成了横向卷轴，马里奥兄弟不再憋屈在一个屏幕那么大的空间里；敌人的种类增多了，主人公的能力也发生了变化。8大关32小关的设定，使游戏的流程增长，内容变得丰富了许多，不再像以前那样无限循环的单调。不过本作的游戏设定还是继承了水管兄弟中的不少要素。主人公马里奥与路易的基本动作还是“跳”和“顶”，但是**本作中新加入的“踩”使游戏和以前那一作有了本质的区别**。原本落在敌人身上就立即死翘翘的马里奥，

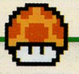
交友 北京 李尧
离我家较近的有掌机的玩家请联系我，可以联机，可以谈心得
北京市朝阳区王四营乡观音园小景区，QQ：745877096



这次居然能够把敌人踩在脚下，像蘑菇怪这样的家伙被直接踩扁，而乌龟这样有硬壳保护的家伙也会被踩得缩进壳里，之后被一脚踢飞，殃及其他的同伙们。在游戏中，“踩”几乎成了主人公最有力的攻击方式，无论什么形态，只要遇到能踩的敌人，上去扑哧一脚搞定。当然了，既然刚才说的是“能踩”的敌人，那么肯定也有不能踩的。比方说壳上带刺的家伙（俗称刺猬），水管里钻出来的食人花，以及每一关的关底库巴大魔王（还有他的替身们。为什么要说替身呢？我们以后再谈）。



不可或缺的道具们





在这对兄弟冒险的路上，有着极多凶恶的敌人和潜在的危险。是什么让他们在鬼门关一般的路上得以生存并且最终打败魔王呢？除了拯救公主的决心作为精神动力之外，两兄弟当然也少不了各种道具的支持，其中最重要的自然是蘑菇了。小马里奥吃了蘑菇之后可以变大，可以抵挡敌人一次攻击；变大之后再顶蘑菇，原本是蘑菇的地方变成白色小花，吃了之后可以发出火球消灭敌人。此外还有无敌的星星，登天的藤梯，以及每收集100个就加一命的金币。**这些要素结合起来，便是大家所熟悉的《超级马里奥兄弟》**。虽然容量只有40K，但是它却成为继《太空侵略者》之后，又一个在业界创造了奇迹的不朽的系列。



附录：关于马里奥的蘑菇



最初马里奥的蘑菇是橙色伞盖带红点的，但是到了后来，红底白点的蘑菇成为主流。马里奥就是吃了这种蘑菇之后变大的。红蘑菇的造型十分可爱，看上去又Q又美味。但是在这里要提醒各位玩家，在现实中这种蘑菇可是吃不得的。各位如果不理解的话可以回去翻翻生物书，蘑菇这种东西向来是颜色越鲜艳就越有毒，误食毒蘑菇之后轻则上吐下泻，重则一命归西。那么，这种红底白点蘑菇的原形是什么呢？

答案就是这个：Amanita Muscaria，学名毒蝇鹅膏菌。在我国又被称作蛤蟆菌或者毒蝇菌，在世界上许多国家都有分布，在中国的东北和西南森林中也可以见到。这种蘑菇含有多种毒素，可以杀死苍蝇（这也是它得名的原因）。人吃了之后大约6个小时之后毒性就会发作，出现剧烈恶心、呕吐、腹痛、腹泻及精神错乱、神志不清等症状。虽然要不了命，但是也绝对不会有什么好作用，基本上就是不死也要脱层皮。另外有人说吃了这种毒蘑菇之后会产生幻觉，如痴如醉，在北亚一些偏远地区的少数民族（如俄罗斯的通古斯人）中，也有人在节日时故意服用。在印度等地方，也有巫师用这种蘑菇当作迷幻剂使用。在中国的东北，这种蘑菇的用处很实在：作为天然的杀虫剂，制作成毒饵杀死苍蝇等害虫。总的来说，这种蘑菇不是人吃的。虽然吃了之后可能会很HIGH，但是估计吃这个的副作用比嗑摇头丸要厉害多了，所以好孩子一定不要吃，否则中毒很可怕，后果很严重。



←这就是与《超级马里奥兄弟》中的蘑菇造型相同的蘑菇，有毒。



想要买一个PSP1000的迷彩贴纸
吉林长春红旗街2494号，QQ：404263144
吉林 金光宇 交换

本栏目一直是玩家们关注的重点内容，随着联机游戏的普及，我们也将继续为大家介绍更多技巧。

□主持／蔬菜汁

龙剑战记

2007年作为新类型RPG推出的音乐格斗游戏《龙剑战记》，在日本的通信对战史上可谓着实火热了一把，因为当战胜一定数量的对手后，在我方资料卡上会有排位和胜负场数的数据显示。

在通信模式中可以选择与伙伴对战，也可以选择协力挑战分支任务。

●**对战：**根据剧情模式的进度可以选择不同的人物，最多可选择8人，但是如果一遍也没打穿的话则只能在4个主角中进行选择。各人物的能力在本期的研究中有详细介绍，玩家可进行参考比对，选择自己最中意的角色使用。有8种以上的比赛场地和角色形象可供选择，令人眼花缭乱。

●**协力：**有三个分支任务可供选择，前两个任务不足挂齿，敌人的攻击力和反应力都很弱，即使是初学者也完全不用担心；不过第三个分支任务就完全可以用恐怖来形容了，挑战这个任务的两位玩家必须满足以下条件：深度格斗沉迷者、有严重自虐倾向、身旁无易碎物品。



打砖块

提到《打砖块》这款游戏真可谓是无人不知、无人不晓，能跟它叫一板的就只有《俄罗斯方块》了吧。游戏规则十分简单，利用球球在墙壁上弹射的轨迹，将所有的障碍物（砖块）全部消灭，即告胜利。由著名游戏公司TAITO在DS上推出的这款512Mbit的《打砖块》，融合了很多以前同名游戏的经验，结合DS的特性，加入了大量有趣的精彩要素。

进入VS多人模式后（支持最多四人同时对战），首先会有难度、失误次数等选项，之后可以根据玩家的习惯，在十字键和触摸屏两种操作方式中进行选择。难度的选择将会对球球在一定时间以后的运行速度以及不可消灭的障碍物的数量多少产生影响。开始比赛以后，障碍物在上屏幕，挡板在下屏幕，另外，触摸屏的左侧显示有对手的战斗数据，障碍物采用倒记法，使其最先达成0的一方获胜，不过，在HARD模式中一般都是比赛谁能坚持得更持久一些，而不是以过关为目的，因为，HARD模式的球速会极快，加上不可消灭的障碍物数量很多，将球球弹射凭借更多的是运气。



将一些障碍物消灭后，会落下各种不同的道具，在弹射的间隙吃到这些道具可以增加自己的威力或给对方找茬提高难度。一般有两种方法可以将小球折射，一是在球到达上屏幕第一次弹射时就开始推算着陆点，二是将弹射板放在中间，在球球着陆的瞬间移动弹射板，前者比较稳妥，后者对HARD模式的高速球比较有效。

道具效果

颜色	效果
红色	枪
深蓝色	加长
浅蓝色	变成3个球
紫色	贯穿
黑色	变短（使对方挡板）
灰色	加命
绿色	磁石（吸住小球）

交友 辽宁 孙鲁宁 想能看到200期、500期、1000期。
辽宁省沈阳市于洪区银山路3号御林家园9#7-4-1，QQ787241989

极速赛车



《极速赛车》是08年5月推出的一款非主流赛车游戏，在这个游戏里拿不拿第一不是最重要的，如何秀出自己、赢得观众的掌声才是重中之重。

在进入通信对战的画面后，可以选择角色和比赛场地，如果在之前的剧情模式和各级大赛中赢得足够多的观众的话，这里则可以使用更多的角色和赛车。在选择角色之前要看清楚角色的性能和擅长的能力，通信对战的情况下，建议大家使用万能型选手或动作优势者，这样可以在做动作时得到更多的加速气槽，不管速度型车手的速度有多快都抵不过加速槽满后的释放一击。

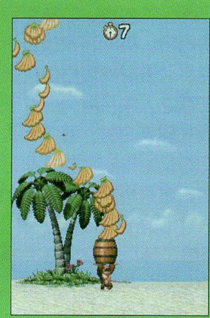
●技巧：因为是对战，所以尽量减少无谓的动作，以免降低速度；在加速气槽积满后尽量释放；即使到达可PK的范围也尽量不要使用PK，人脑不比电脑，与伙伴PK的胜算极小；充分利用每一个飞行踏板。

●能力互克：在本作的联机对战中，还隐藏着一个平时不易被发现的要素，三种能力的车手存在着互相克制对手的对立关系。速度型选手的技巧型偏差，虽然普通状态下的速度很快，但是对方如果是技巧型车手的话，就会很快会被能量槽攒满后的无敌机车秒掉；一样的道理，技巧型选手对万能型车手时会有一定的劣势，而万能型与速度型相比又稍显不足些。所以老道的玩家在对阵时，大可让对方先选车，然后伺机而动，享受后发制人的乐趣。



游戏单间

大金刚——丛林攀爬者

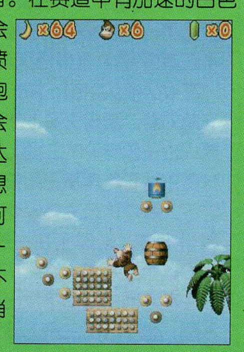


任天堂的游戏充满了乐趣，一般有着“老少皆宜”的美誉。《大金刚——丛林攀爬者》这部NDSL大金刚的最新作就再次充分显现了其无比的游戏性。

《大金刚——丛林攀爬者》的联机对战只要通过一个游戏就可以进行，一台机子在菜单画面选择联机对战后，另一台机子将卡带拔出，选择初始画面的“下载游戏对战”选项，然后就耐心等待后就可以进入游戏了。联机对战最多支持4人同时进行。有两种比赛模式可供选择：

●攀爬王者大赛：在布满攀爬点的木板上进行攀爬比赛，谁先到达终点即为胜者。采取积分制，累计获得的分数决定最后的名次。共有5个不同的赛场，5轮比赛过后从第一个赛场重新开始挑战，没有强制结束的设置，一方认输宣告比赛终结。在后半段的4、5赛场中会出现很多喷射木桶、马蜂敌人、橡胶轮胎等等，使比赛的难度大大增加。

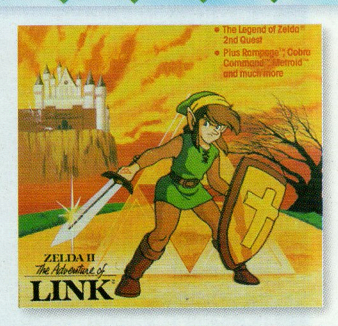
●究级火箭桶达人争霸战：使用方向键进行操作的一款竞技模式，率先完成指定圈数的一方为胜者。在赛道中有加速的白色箭头，碰触后就会为木桶产生大喷射，提高速度。在跑完预定圈数之后，会由CUP演示最快到达终点的究级操作，想战胜对手的玩家可以在这里学习一番。有时候为了不撞上轮胎，即使稍微慢些也无妨。



公开地址交友，来信必回。
上海市愚园路246弄20号903室。
上海 周海鹰 交友

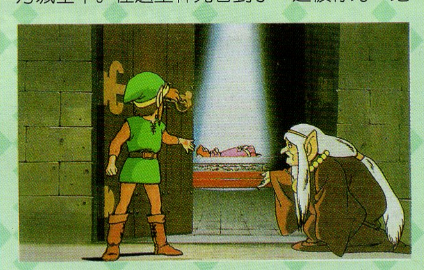
□主持／猴子

与前作发售一年之后，任天堂公布了万众期待的《塞尔达传说》的续作《塞尔达传说2：林克的冒险》。这一款完全颠覆的作品，无论在操作系统和作品定位乃至在该系列中的开辟性元素等各方面来说，都是具有独特意义的。首先，该续作中没有出现魔王加农，甚至连塞尔达公主也没有直接出现，完全属于林克一个人表演的舞台。其次便是该作的游戏类型也是系列惟一的例外。下面我们一起来回顾一下《塞尔达传说》的第二部作品——《林克的冒险》。



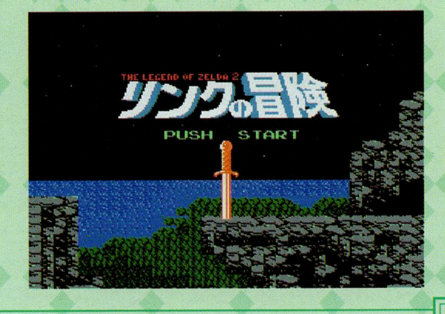
传说的延续

故事的主人公还算1代的林克。在他16岁生日的时候，林克左手手背上出现了一个三角形的印记，在意识到事情有着深远的意义时，他去拜访似乎知道些什么的皇家保姆英帕。英帕在看完林克手背的印记后，将林克带到了北方城堡中。在这里林克看到了一道被称为“绝



不能打开的门”，英帕将门打开，在门里林克看见了一位美丽的公主睡在了里面。英帕将一个在其家族中流传已久的传说告诉了林克：“在很久很久以前，海拉尔王国里守护着三片三角力量。新国王登上王位的第一个决定就是要找出王国守护的三角力量的下落，而他的妹妹赛尔达正是传承王国秘密的人。在一再拷问之下，赛尔达公主并没有将三角力量的下落吐露半个字。新国王在一怒之下找来了一个巫师，这个巫师有人们所不知道的过去和现在。公主在巫师的逼迫下发出毒誓：就算就此长眠不醒，也不会将三角力量的下落说出。巫师按照新国王的指示，对公主下了毒咒，让公主进入了长眠。此时，王子对自己作出的决定感到了无比的后悔，于是将公主好好地保护在了北方的城堡中，并立下誓言，王族生下的所有女性都会被命名为赛尔达。而现在英帕家族中流传着一个传说，当年赛尔达公主的誓言还有一部分是关于如何让自己醒来的内容。”林克追问关于公主如何醒来的内容。英帕将家族流传已久的秘密告诉了林克，“去寻找最后的代表勇气的三角力量，当正直之人集合所有三片三角力量的时候，就是公主醒来之时，那个正直之人就是你—林克。我的家族曾经对整个海拉尔大陆使用了一个咒语，未来将拥有三片三角力量的人手背将出现一个三角形的印记。”

英帕将6块水晶交给了林克，要求林克解开6座神殿的封印，前往死亡之谷去寻找最后的勇气三角力量。



心得 北京 汪洋 这期的改版很不错呢。
北京市丰台区正阳大街3号，QQ330442437

勇于尝试与拓新

这款被定位成系列外传的作品，从对今后作品做出的贡献来看，其分量也着实不低。纵观《赛尔达传说》系列作品，几乎全是俯视角的操作方式，只有本作是首款也是惟一一部横版卷轴动作类型游戏。八十年代末期，电子游戏界风行角色扮演类型和横版卷轴动作类型的游戏，《林克的冒险》在继承前作衣钵的前提下大胆吸取和整合了当时风行的游戏特征。比如升级系统，游戏中能够将升级后得到的数值，配给攻击力，体力和魔法值这三项能力，从而使得游戏角色能力上的培养完全取决于玩家的意愿。这种能让玩家进行多周目的游戏系统，完全是该系列的一次勇敢的尝试。事实证明，《赛尔达传说2：林克的冒险》为日后的续作提供了巨大的灵感来源。在前作已经得到良好口碑的情况下，任天堂大刀阔斧的对续作进行拓新和尝试，不论结果如何，老铺的这种精神都是值得肯定的。

本作中仍旧保留了赛尔达系列中的诸如锤子、笛子、木筏、蜡烛等著名道具，但炸弹以及回旋镖的缺席却让此系列的一些刚形成的铁杆玩家大为不满。对于矮小的敌人，林克只有蹲下来才能打到。而在任天堂的游戏传统中，敌人都不会有相同的行动特点：像一直很受欢迎的“骷髅兵”，要对它们造成伤害就必须攻击它们盾牌保护范围以外的部位；一些敌人会直接冲向林克，而一些则会躲在远处放冷箭。这使得这款塞尔达在某些方面特别像当年任天堂的另一款王牌作品——《银河战士》。游戏的系统平衡性存在许多问题，其游戏难度之高令许多人不得不中途退出，而人物育成系统的后期调整不足更造成品质大幅下降，升级后可以自己分配三项能力，于是便会有数值高低会因人而异，原本这是一个非常出色的设计，但是如果GAME OVER或者中断游戏后再继续，林克的三项能力值就会自动降低到之前最低的那一项，也就是说每次游戏时只提升一两种能力或只升一两次级是没有用的，只有将三项能力值都提升到同一高度才可中断游戏，这无疑会占用玩家大段时间。

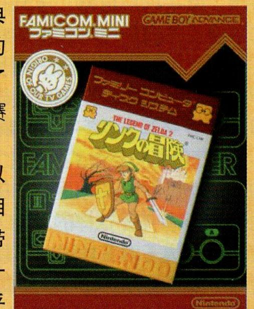
美国玩家玩到这款续作比日本玩家多等待了近一年的时间。直到1988年底，此款游戏才以卡带形式登陆NES。和初代一样，《赛尔达传说2林克的冒险》在北美发售时仍使用了金黄色的卡带。另外，美版标题中去掉了“the



↑这是林克见到的第二位赛尔达公主。

Legend of”而改为更简短的“Zelda II”。最终本作在全球的销量仍达到了可观的438万。

2004年的情人节，任天堂发售了一套由10个FC时代经典名作组成的合辑，其中，不出意外的也出现了玩家耳熟能详的《赛尔达传说》初代。事隔半年，任天堂趁热打铁，又推出了FCMINI第二弹。这次仍旧是10个FC时代的经典作品，而《赛尔达传说2林克的冒险》的出现，很多人都不会感到意外了。这款备受争议的《赛尔达传说》系列作品是继1987年磁碟机以来，首次以复刻的性质再度出现，一上市就被广大爱好者争相购买，销售情况比之前的FCMINI的初代还要好。日版的卡带还采用了当时磁碟版的黄色作为基调，和磁碟盘的风格几乎一样。游戏除了由FC磁碟机系统转化到了GBA平台之外，几乎没有任何的改变，连就游戏中存在的BUG都被完整地保留了下来。许多无缘结识本作的玩家也可以借此机会在GBA掌机平台上玩到这部《林克的冒险》。



DRAGON QUEST 勇者斗恶龙王国 ~第22回~

勇者斗恶龙，英文名为Dragonquest，简称DQ，与FF系列不同，一直走着传统RPG的路线。

□主持/一狼

深度剖析DQ系列世界观——DQ编年史

体验国民RPG游戏!

上一期介绍了DQ历代作品主角的身世，相信读者们对于每一作DQ的主角都有了一定的了解。这一次，我们来说说DQ里的世界观，也就是按照时间顺序将DQ全部作品排列在一起，组成一篇编年史，希望能加深大家对DQ系列作品的认识。此外，本栏目从下一期开始，内容上会有一些小变化，具体变化如何，到时候大家一看便知。

罗特篇的顺序是3-1-2

在最早的DQ1中，故事很简单：勇者罗特的后人打倒了龙王，并取回了封印邪恶的光之玉，让世界重归和平。之后勇者带着拉达托姆城的劳拉公主一起离开了亚雷夫加鲁多大陆，到达另一块大陆建立了新的国家。于是DQ2的故事就继续前作而展开，DQ1中勇者的后人分别建立了自己的国家，所以各地都有着罗特的后人。

到了DQ3，故事突然转移到陌生的世界，通关之前并没有提到罗特的任何消息。直到勇者打倒了魔王巴拉莫斯，才得知亚雷夫加鲁多大陆被魔王佐玛所控制沉于地底。勇者打倒了魔王佐玛，被拉达托姆国王赐予了传说中的勇者罗特的称号，所以，**DQ3的故事发生在DQ1之前，整个罗特篇是以3-1-2的顺序来讲述的**。

在这里面涉及到了罗特这个人，有玩家说DQ3的主角就是罗特，DQ1和DQ2的主角都是罗特的后代，其实并不是这样的。在DQ3的最后结局中，拉达托姆国王对主角说：“赐予你传说中的勇者——罗特的称号吧”。由此可以看出，在DQ3之前，罗特这个人已经存在了。或许罗特只是亚雷夫加鲁多大陆神话中出现的人物，并没有历史证据。罗特是人民的信仰，是世界即将被黑暗所吞噬时必然会出现的救世主。而真正将罗特实体化的人就是DQ3的主角，罗特的后人指代的也就是DQ3主角的后人。所以，在DQ1中罗特的洞窟里的墓碑留言，很可能就是DQ3的主角所留下的。

天空篇的顺序是6-4-5

让我们再来看看天空三部曲中的DQ4。顾名思义，天空三部曲主要是围绕着天空之城和分散在世界各地的天空装备而展开的故事。在DQ4中，主角为了粉碎死亡皮萨罗使用进化之秘法毁灭世界的野心，在天空之城的首领——龙神的协助下，拯救了整个世界。而将DQ4和DQ5联系在一起的关键人物有两个，一个是龙神，另一个就是地狱之帝王艾斯塔克。DQ5的龙神被困于湖底的洞窟多年，并化名为“普山”，自称



交友 山东 管恩科 结交八房机友，共建掌机家庭。 山东省诸城市兴华西路19号 262200

是天空族的一员。而直到天空之城重新浮出水面，普山才变回了原本龙神的姿态。而在DQ5中，地狱之帝王艾斯塔克作为魔界中的隐藏BOSS出现，出现地点为地底隐藏迷宫的最深处，而已经没有了自己的宫殿，所以可以看出**DQ5的时间是在DQ4之后**。此外，在DQ5相关村镇的民家书柜里，也能查阅到勇者和7名同伴一起打倒大魔王拯救世界的史料记载。

而到了DQ6，天空之城并没有叫做天空之城，而被称为塞尼斯城。城堡的构造不仅与DQ4、DQ5如出一辙，连教堂里的NPC神父也设置在同一位置。此外，DQ6中所有的天空装备并没有冠以“天空”之名，类似于DQ3中的罗特装备，都各自有着独立的名字：王者之剑、光之铠、勇者之盾等等。所以，可以看出是**因为DQ6中的主角解除了魔王的封印，拯救了塞尼斯城，所以主角所穿着的装备才被后人称为天空装备的**。

罗特篇在天空篇之前

那么接下来，也就是我们研究最重要的一部分，那就是天空篇和罗特篇的联系。在这里面，有3个证据说明罗特篇发生在天空篇之前。首先其一，DQ6里面的塞尼斯城，在DQ3里面隐藏迷宫有出现，而那里的国王自称塞尼斯一世。可以看出，DQ3里就有天空之城了，只不过中间因为种种原因而导致城堡被封印，到了DQ6又被解放出来，到了DQ5又沉于海底。其二，在PS版以后的DQ4移民村中，有两个NPC提示。一个是吟游诗人卡莱伊，这个人在罗特三部曲中都有登场，名气最大的就是他为后人留下的卡莱伊之墓和银之竖琴。另外一个NPC是道具店老板，他自称来自龙之角双塔，而龙之角是DQ2里面著名的场所相信FANS一定并不陌生。其三，还是在DQ4里面，布尔格花园城南方的洞窟里，那位盗贼家里的书柜里有资料记载着：“差点就偷到了天空之盾了，这样我就能和传说中的大盗拉各斯（DQ2中偷走水门钥匙）、卡丹达（DQ3中偷走金冠）等人齐名了”。文献中提到的人物都是罗特篇就出现的，所以，**种种迹象表明，天空篇发生在罗特篇之后**。

DQ8在罗特篇之前

最后我们来一起探讨一下PS2上的DQ8。曾经打穿过DQ8的朋友们肯定对斗技场里出现的DQ4里的角色莱安和特鲁尼克有印象，所以不少玩家认为DQ8是在DQ4之后。其实，这里面存在许多歧义。首先如果DQ8是在DQ4之后的话，那么天空之城为什么没有出现呢？到了之后的距DQ4有几百年历史的DQ5时代，都仍然有天空之城存在的。此外，根据历代DQ的设定，两作之间的年代间隔不可能这么短的。由DQ8中出场的莱安和特鲁尼克的形象可以看出，二者和DQ4时代年纪几乎相仿。所以，DQ8不可能和DQ4的故事仅仅相隔几年的，两人绝对是客串性质的角色，完全可以理解为穿越时空而来的人物。

那么既然在人物方面没有线索，那么怎样才能把DQ8和之前的作品联系在一起呢。其实，在游戏最后是有剧情交代的。熟悉DQ8的玩家应该记得，DQ8的神鸟音乐和DQ3是一模一样的，因此，关键的剧情一定隐藏在神鸟身上。DQ8里的神鸟最后对主角说了这样一句话：“我不是神，也不是神鸟，那是这个世界的人们对我的称号。我要到另外的世界去了，那里，我被称为拉米亚。”而就在DQ3中，不死鸟的名字也叫拉米亚。因此，可以推断出，**DQ8的神鸟就是DQ3里的不死鸟拉米亚**，在DQ8之后，神鸟回到了自己的世界（也就是DQ3的世界），然后过了若干千年，由于种种原因，神鸟死了，直到遇到了罗特（也就是DQ3的主角），罗特用六颗宝珠让神鸟复活，从而展开了之后的罗特三部曲的故事。



后记：非常遗憾编者最喜欢的DQ作品——DQ7至今仍没有发现其中的剧情暗示。由于DQ7的文本量巨大，虽然编者已经玩穿了4、5遍，但每次都是沉迷于练级而忘记留意细节方面的剧情提示，又或许DQ7里面根本没有和主线作品挂钩吧。编者暂时推测关键的提示也许会隐藏在四大精灵身上，或许和罗特篇的大地之精灵鲁比斯能有些许联系。

我个人觉得最好的是《海格力斯的荣光》，记住，你们没有最差。
阳江市西平路城建局 529500 广东 罗悦丰 交友



圣战之传说，苍焰之轨迹，不熄的火焰，永恒的纹章！火纹圣殿再开，继承光之遗产的圣战士，续写人龙之伤的神话…… □主持 / 包子

圣战之系谱汉化特别报道第二弹

汉化者访谈

自从火花天龙剑官方公布了《圣战系谱》的汉化消息后，到现在大约有三个月了，内测也已经进入了最后的阶段。相信用不了多久就能和广大玩家见面了。这次有幸对火花天龙剑的管理员桂木弥生做了一个专访。(以下简称桂木)，带我们去了解几年汉化艰辛路背后的故事！

包子■ 火花是从什么时候开始汉化的呢？

桂木■ 正式的启动是去年的12月中旬吧。和FE9汉化一起的，但当时主力全放在FE9身上了，直到FE9宣告暂停，这才算是作为第一首要项目，也就是2到3月之间吧。

包子■ 大概在03年左右，狼组曾经放出了0.1简中测试版，只有序章和第一章是汉化的。但是后来说因为技术问题没有继续，这是为什么呢？

桂木■ 这里我要先说明一下，FE4和FE5的制作引擎是一样的。但到了FE5的时代，引擎才漫漫完善，很多之前不成熟的地方都得到了改进，这就是为什么很多人都说FE5比FE4的完成度高很多的一个原因。但也正是因此，从破解的角度来说FE4和FE5虽然是同类型，但FE5要比FE4简单的多。因此FE5汉化了，而之后狼组的确打算做FE4，但发现了巨大的问题。

那就是字库和显存的问题了。FE5的字库其实是经过压缩过的，比如FE5汉化里的有几个名词“魔将军”、“圣雷特鲁哈法”都是些很奇怪的译名，但这是不得已的，因为字库必须压缩，没有多余的地方可以放上别的字。而这种现像FE4比FE5还要严重，要是按照当时汉化FE5的方法汉化FE4，那么，可能各位连“魔将军”这样的翻译都看不到。而且还有另外一个关键的问题。

包子■ 原来是这样，那另一个问题是什么呢？

桂木■ 另外一个问题就是FE4的菜单部分是需要写入显存的，这方面FE4做的比FE5更严格，数据压缩量更大，可以说谁也无法保证以当时的情况可以不花屏的写入。再加上还有FE4的文本要靠手动写入，工作量之大也是无法想像的。三个问题加在一起就出现了FE4无法汉化的情况，这一拖就是10年。

包子■ 那既然是手动写入，工作量又很大，那这次汉化又为什么进行的这么快呢？

桂木■ 这次汉化能完成最大的功劳就是负责技术的剑诗雨。他从立志要汉化FE4开始就专门找了狼组相关的人员，并取得了776当年汉化的一些资料，然后自己刻苦研究，终于将FE4完全破解，



←大屠杀前的对话当再次看到这熟悉的对话以及无法改变的事实时是不是心中多了几分感慨呢？

交友 浙江 徐一强 希望小编们能把《封印之剑》的攻略再登到书上，拜托！（某编：这个，你还是买以前的掌机迷看吧）
浙江省瑞安市第五中学 406208380


↑从这张官方放出来的截图可以确定，果然很多人都有恶趣味啊，兄妹恋……（笑）

做到了以前未有的程度。至于为什么写入快？首先我要说其实这进行的比起GBA三作来说慢很多了，而且FE4的文本量其实并非很大，再加上技术剑诗雨也有自己专门的程序进行导入，所以感觉上快了一些，但这没从根本上改变文本写入慢的情况，所以整个汉化过程中剑诗雨是最辛苦的。当然文本的编写还是由火花的人员来完成的。具体的过程就是技术给我们含有代码的文本，然后由我们将译文写入到文本，再交给技术进行导入。

包子■ 那现在参与汉化工作的一共有多少人？文本是近年来都汉化好的么？

桂木■ 参加的人数嘛，等着看制作人员表吧，文本的话零零散散的随着写入进度一起补完的，毕竟火花不是汉化组，所以大家并不是都很有时间去专心搞这个的。当然主译文是用的主页上三十而的翻译，其它部分都是后来以菲利亚为主的翻译人员补全的，大约是1半对1半的量吧。

包子■ 那么接下来要问许多玩家关心的问题了，关于火花之前制作的《圣魔的意志》广受大家的好评。那么这次会不会以《圣战系谱》为蓝本，制作出同人游戏呢？

桂木■ 不会的，我是不打算再以MOD的方式来做同人了，再做的话也只是“圣邪”，假如技术无法有新的突破，无法实现我心中的续作构思。

包子■ 这真是有些遗憾啊。那这次汉化既然是火花独立完成的，那么以后火花会成立专门的汉化小组么？

桂木■ 不会，火花不会专门设立汉化小组的。大家因为兴趣聚在一起，但是不会考虑将这个作为日常的工作。

包子■ 那火纹的新作已经确定在DS平台，火花会不会考虑汉化这部作品呢 ？

桂木■ 如果有技术支持的话，是可以考虑的。

访谈后记

整理完这次访谈的稿子，已经是深夜了。很遗憾这次没能联系上剑诗雨，桂木说他是个低调的人，即使是参与了访谈，也不会多说什么。正如许多默默地为了这次汉化努力过的朋友们一样。他们牺牲了自己休息的时间，不为了名利，只为了心中曾经的感动。为了完成这个历时十年才完成的梦想，他们尽了自己最大的努力。让我代表广大的玩家，对这次汉化过程中付出过辛勤劳动的朋友们说一声：“辛苦了，谢谢你们。You are zhe hero!”。最后，用《圣战系谱》中意味非常深刻的话结束这次的访谈吧。

年轻的人们为了追寻理想而战
但那梦想却未能实现而散落于战场之上
他们的战斗中到底有些什么
然后，光………

《圣战系谱》简体汉化版正式发布

就在截稿前的三天，7月1日，火花官方终于放出了圣战系谱的汉化中文版。马上在第一时间放到PSP里，然后回到单位很自豪的和雪飞大魔王说我PSP里放新游戏了，他凑过来一看，汗颜……

“现在这个版算是1.0，因为一些原因，GAME标题的LOGO并没能汉化，会在第二版时将其补完。剧情汉化内容一切都是尽可能的按照了翻译原文（早些年台湾三十而先生的译本）来写入，所以有些语句可能会略显生硬，并没做太大的强制性润色和修整。”

另外火花根据官方确定的翻译,修改了一些译名,比如“剑圣”改成了“剑豪 ”。也相应调整了一些BUG。相信不管大家之前是否接触过这部作品，都会深深地被他的魅力所吸引。最后，让我们再次感谢为这次汉化做出巨大贡献的朋友们，谢谢！

攻略

スーパーロボット大戦A PORTABLE

时隔漫长的7年时光,GBA版的第一款机战游戏《超级机器人大战A》终于在次世代掌机PSP上重新复活了!!比起7年前GBA版的原作,《机战AP》的变化实在是可以用翻天覆地这个词来形容了!游戏中全新追加的多个个性系统,大幅进化的热血战斗画面等等,这些要素都足以令机战把们感动的热泪盈眶了吧! □文责/零羽

旧貌换新颜，经典作品复活！！



游戏系统



本作除了在游戏地图、战斗画面、等表面上焕然一新之外，游戏内在的系统部分也是得到了大幅的进化！像经典的援护攻击与援护防御系统、机师的ACE奖励系统、机体的全阶段改造奖励系统等都在本作中得到了改良。另外，像战斗BGM的变更可能、机器人大图鉴与机师大辞典的追加等细节部分也是十分到位。

PSP 超级机器人大战A携带版
SLG ●BANPRESTO●2008年6月19日●1人/6615日元●480KB

机师的ACE奖励

本作中全新加入的系统之一。熟悉《机战》系列游戏的玩家一定都很清楚，机师的ACE奖励就是指当机师的击落数达到50以后（即，成为ACE之后），得到的一项特殊能力的补正。奖励的内容多种多样，有进一步强化机师最大特长的，也有弥补机师某方面弱点能力的，总之，补正的效果将大大提升机师的综合能力。另外，在玩到本作之前，估计大家都会觉得本作中的ACE奖励还是套用其它《机战》游戏中的同类系统，但实际入手游戏后，大家就会发现，寺田大胖子还是很有诚意的！本作中的ACE奖励系统是全新制作的！！比如阿姆罗的ACE奖励是“搭乘高达系机体时，运动性增加10%”、迪克的ACE奖励是“气力130以上后，每回合我方开始行动时，都自动挂上一个精神指令不屈”等等，游戏中许多机师的ACE奖励都更加的能体现出他们的特色！



心得 内蒙古 吕本庆
《火纹》复苏了！还是FC的1代，正好给我这只玩过2代的“伪非”补补课。
内蒙古呼和浩特市团结小区，QQ：178142985

机体改造的奖励

上文说完了机师ACE的奖励，下面再来看机体改造的奖励。此系统可以说是对于玩家花费了大量金钱来改造机体的一个补偿。在《机战》系列的游戏历代中(除了早期的几部作品之外)，将机体进行全阶段改造后都可以从增加某项数值的最大上限或是提升机体的某个地形适应能力等数个奖励项目中，选择其中之一来作为额外的奖励。本作中该系统也是在完全的继承上又得到了全新的进化！！当玩家将一架机体进行了全阶段改造后，不仅仅可以获得上述的能力奖励，还将会获得一项全新的改造奖励。此项奖励类似于《机战OG》系列中机体的特有的改造奖励，不过，与《机战OG》不同的是，《OG》中该特殊奖励也算是上述额外奖励中的一项，而《AP》中的这个改造奖励与上述的额外奖励是可以同时获得的(有点绕，不知大家看明白了没有……)。另外，本作中全新追加的这项改造奖励还不仅仅只是对机体某方面能力上的补正，还有存在着恶搞的成分的改造奖励……相信当大家实际看到时，一定会对寺田的创意感到佩服的……

“萝卜”图鉴与机师辞典

在7年前的GBA版原作中，由于受到机能的限制而废除掉的“机器人大图鉴”模式与“机师大辞典”模式都将在本作中复活！在游戏中出现过的机体、机师的各种资料都会被收纳至相应的模式中，以便大家随时查阅。虽然有人会说，有没有这个附录一样的东西并不重要，但零羽相信，一款能称之为经典的作品，其细节部分也一定能让人没得挑！



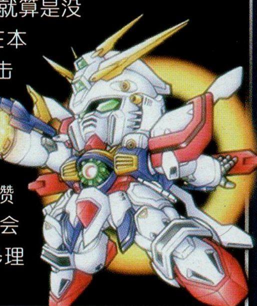
关于盾防御系统

在GBA版的原作《机战A》中，曾采用了很有突破性的新型盾防御系统。此盾防御系统将机体的护盾也加入了HP的概念，这样一来就相当于间接的增加了机体的HP值。在游戏的中后期，此系统的缺陷也逐渐体现出来，由于敌方拥有护盾的杂鱼机体过多，“磨血”的现象也频繁出现，这就导致游戏的流畅程度受到了很大的影响。

本作中，盾防御系统再次回归到了通过固定的公式计算来决定发动率的传统模式。另外，在游戏中，根据机师盾防御特技等级的提升，发动率也会随之增加。

全新的S/L大法！？

算起来，在《机战》游戏到目前为止的数十部作品中，唯一没有过任何改变的“系统”便是S/L大法了。不过，在本作中S/L大法也“进化”成了全新的形式……全新的S/L大法有点类似《火纹》系列，采用的是乱数制系统。即，一架机体行动时的命中率、回避率是“固定不变”的！只有通过其它机体的行动来改变乱数后，才能成功使用S/L大法。在我方行动时，看起来倒是变化不大，但到了敌方行动时，就不一样了。由于敌人的AI是固定的，即，其行动模式也是固定的，所以就意味着S/L大法的完全失效！！如果此时我方机体面临被击破的危险，那基本上就算是没救了……不过好在本作中我方的机体被击破后的修理费这项也被取消了，否则的话，不知玩家辛苦攒下来的这点资金，会有多少都用在了修理机体上……

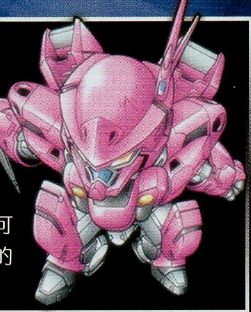


攻略研究

8G棒比4G高速棒的读写速度要慢吗？它们相差多少？该买8G的还是4G的呢？
辽宁省葫芦岛市龙港区 辽宁 齐圣 问答

机师的技能零件

机师的技能零件装备系统，也可以说是一种全新的机师育成系统，这也是本作中全新追加的系统之一。在一直以来的《机战》游戏中，玩家只能通过对机体安装强化零件来强化其各种能力。但在本作中上述的这一过程也可以在机师的身上实现了！与对机体安装的强化零件类似，在本作中的战斗时，会得到像“某种能力值增加”或是“某项特殊技能等级增加”等各种技能零件，将这些技能零件装备到机师的身上，就可以强化他们相应的能力了。



机师的技能零件

说到《机战》系列游戏中的武器改造系统，目前为止也就只有两大类，其一是早期《机战》游戏中采用的，将每一种武器都区分开来的形式，玩家要改造某项武器时，需要单独花费一定量的资金。而另外一类则是近几年来《机战》游戏所采用的，将一架机体的全部武器统合在一起的形式，玩家在改造武器时只需要花费一次资金，就能将全部的武器都进行一次改造。相比来看，还是后者更加的能让广大玩家接受……可能也就是出于这个原因，在本作中的武器改造系统采用了上述的第2类，即只需要花费一次金钱，就可以改造全部的武器一次的这种形式。

烈日炎炎，热血机战之魂再燃！



游戏系统



注：本篇流程攻略是以男主人公阿克塞鲁为主线的剧情，选用机体为超级系。

第1话　坠ちてきた男

胜利条件	敌全灭或デモニカ撤退
败北条件	主人公被击破
我方初期登场机体	主人公专用机、ダイアナンA、ボスボロット
敌方初期登场机体（最大射程）	要塞デモニカ（6）、战斗兽ドカイダー（6）×4、战斗兽ギラン（5）×3
我方增援机体	マジンガーZ、グレートマジンガー、ビューナスA

攻略要点解析：



游戏开始后第一战。我方主人公的综合能力虽然很强，但毕竟等级还是很低，战斗时的EXP尽量让给他吧。在第2回合时，甲儿开着魔神Z登场。在第5回合时大魔神小队登场。基本上大魔神出来的时候，敌方也就剩暗黑大将军了，群殴它吧……注意，暗黑大将军在HP不足30%时会撤退。由于本作中加入了援护攻击系统，此时就可以使用甲儿与铁也的组合（大车轮飞拳+大型飞行器直击），来将暗黑大将军击落！战斗胜利后マジンガーZ、ダイアナンA、ボスボロット、グレートマジンガー、ビューナスA加入。

第2话　不协和音

胜利条件	敌全灭
败北条件	己方全灭、敌方侵入科学要塞研究所
我方初期登场机体	主人公专用机、マジンガーZ、ダイアナンA、ボスボロット、グレートマジンガー、ビューナスA
敌方初期登场机体（最大射程）	マグマ兽グレートI（6）、要塞デモニカ（6）、メカ白骨鬼（5）、メカ要塞鬼（6）、メカ胡蝶鬼（6）、メカ铁甲鬼（5）战斗兽ギラン（5）×2、战斗兽ドカイダー（6）×2、メカ角面鬼（5）×2
我方增援机体	ゲッター1、テキサスマック

交友 辽宁 马少岩
告诉你们吧！我就是那个OG传说特殊地形都往上踩的脑残+自残人士，打怪不顾血型的，翔武你说呢？
辽宁省营口市西市区

攻略要点解析:



开始后敌方的杂鱼机体会向研究所前进，而我方则要集中力量对付ダンゲル。尽量在2个回合内解决他，然后再去对付杂兵(让阿克塞鲁与铁也用加速可以追上的)。在第3回合时我方援军ゲッター1与テキサスマック登场,正好让他们两人来对付白骨鬼……注意一点,ダンゲル、暗黑大将军、ヒドラー这3只BOSS在HP不足30%时都会撤退,想要强化零件的话,就还是要继续使用援助攻击才行。战斗胜利后ゲッター1与テキサスマック加入。另外,从下一话开始铁也就会暂时脱离我方,不要把初期宝贵的资金浪费在他身上。

第3话 お前の空手を見せてやれ

胜利条件	敌全灭
败北条件	ダイモス被击破、敌方侵入ダイモビック基地
我方初期登场机体	ダイモス、ガルバーFXII
敌方初期登场机体（最大射程）	ガルンロール（6）、战斗ロボ・ダリ（5）×6、战斗ロボ・ズバンザー（5）×8
我方增援机体	主人公专用机、ゲッター1、マジンガーZ、テキサスマック、ダイアナンA、ボスボロット

攻略要点解析:



开始后戴莫斯被敌人团团围住，硬碰硬决不是良策，还是让一矢向下撤退吧……最好将战斗的地点选在研究所周边，边回复边战斗。在第2回合时，我方援军登场，在众人出现的同时，铁也却来了个“阵前逃亡”……出现后，我方的大部队没有必要去解救一矢，直接向敌方BOSS位置前进即可。等我方大部队将杂鱼清理的差不多后，一矢也能赶过来合流了……リヒテル在HP不足30%时也会撤退，还是让他留下“礼物”后再走吧……战斗胜利后ダイモス、ガルバーFXII加入。

第4话 “男らしく”でいこう

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方被全灭、敌方入侵基地
我方初期登场机体	ゲッター1、マジンガーZ、ダイモス、テキサスマック、ダイアナンA、ボスボロット、ガルバーFXII、エステバリス・アキト（NPC）
敌方初期登场机体（最大射程）	ファルゲン（6）、ゲバイ（5）×2、ドラウ（5）×6
我方增援机体	ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型、ガンダム、自军机体×4、アーガマ
敌方增援机体（最大射程）	マグマ兽ダークロン（5）、要塞デモニカ（6）、メカ要塞鬼（6）、メカ白骨鬼（5）、战斗兽ドカイダー（6）×2、メカ角面鬼（5）×2

攻略要点解析:



本话开始后依然是基地防卫战，敌方杂鱼目标只有一个，那就是我方基地。在第4回合时，我方援军登场。而敌方的援军则出现在我方援军的上方。注意，出现在基地附近的エステバリス・アキト是由NPC控制的，此时如果玩家的战斗节奏过慢的话，他的“死亡率”就会逐渐增加……再次提醒想要击破要塞デモニカ、マグマ兽ダークロン、メカ要塞鬼的玩家，尽量在一回合内解决一只，否则可能被胡乱行动的明人给搅了局……战斗胜利后与アーガマ队合流，战力大扩充。

第5话 二人の舰长

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
我方初期登场机体	シャイニングガンダム、自军机体×14、アーガマ
敌方初期登场机体（最大射程）	デビルガンダム（6）、ヤクト・ゲルフ（6）、レビ・ゲルフ（6）、ゲルフ（6）、ゲバイ（5）×6、ドラウ（6）×6

攻略要点解析:

开始后我方母舰被恶魔高达偷袭，导致行动不能……此时可以让主力机体分开去清理敌

方杂兵，注意没有加速的机师不要离母舰太远。清理完杂兵后再对付地图上方的那3只小强。最后再集结力量收拾下面的恶魔高达。恶魔高达同样还是会在HP不足30%时撤退，使用援护攻击将其击破吧。战斗胜利后シャイニングガンダム加入。



第6话 去る者、追われる者

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方被全灭、敌方入侵基地
我方初期登场机体	主人公专用机、ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型、マジンガーZ、ダイモス、ゲッター1、ジム・カスタム
敌方初期登场机体（最大射程）	ガルンロール（6）、战斗ロボ・ダリ（5）×3、战斗ロボ・ズバンザー（5）×4
我方增援机体	ガンダム、ガンダムEz-8、ガンダム试作1号机、自军机体×4、アーガマ
敌方增援机体（最大射程）	战斗ロボ・ダリ（5）×2、战斗ロボ・ズバンザー（5）×2ガンダム试作2号机（6）、シャア专用ゲルググ（5）、アプサリス（6）、グフカスタム（5）×2、ドムII(5)×3、ザクII(5)×4

攻略要点解析:



本战开始后敌人处于地图的右上方，此时千万注意不要让我方全员上前迎敌，因为在第2回合时，地图的左下方还会有敌方的增援出现。建议让龙骑兵小队直接去地图左下方蹲点，其它机体去清理反方向的敌方本队。另外，本话中由于剧情原因，一矢的气力值会强制降低到80点（想要回复过来可不容易……），基本上就算废了……敌方的大将リヒテル也是会在HP30%以下时撤退，需要注意。在清理完地图上的敌方机体后，战场上出现了一群“星星”（青色巨星、赤色彗星外带黑色三连星……）。建议在吉翁残党军登场的当回合内，就先将夏亚解决掉，然后将卡多围起来（他不会主动攻击我方机体……），等待用我方超级系机体击破他。战斗胜利后ガンダム试作1号机与ジム・カスタム加入。

第7话 热砂の攻防战

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方被全灭
我方初期登场机体	主人公专用机、ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型、ガンダムEz-8、ダイモス
敌方初期登场机体（最大射程）	ガンダム试作2号机（6）、シャア专用ゲルググ（5）、アプサリス（6）×2、グフカスタム（5）×2、ドムII（5）×3、ザクII（5）×9
我方增援机体	自军机体×8、アーガマ、ガンダムmk-II
敌方后期增援机体（最大射程）	マグマ兽ダークロン（5）、マグマ兽グレートI（6）、要塞デモニカ（6）、メカ要塞鬼（6）ゲッターQ（6）、ミネルバX（5）、メカ角面鬼（5）×2、战斗兽ドカイダー（6）×2

攻略要点解析:



开始后只要盯住黑色三连星、夏亚、卡多其中一人进行攻击即可，当其被击破后其他人也会撤退。之后我方援军在地图的右侧登场，敌方暗黑大将军一伙也出现在地图左下方。本话中出现的敌方BOSS级角色也不少，都是在HP不足30%时强制撤退，想要击破他们还需灵活使用援护攻击。战斗胜利后ガンダムmk-II、ゲッターQ加入。另外，本话中能够收到的敌方角色有3人，想要将她们都收到还需费上一番功夫才行（注：具体的人物&机体获得方法请看研究部分……）

第8话 动き出す恶魔

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
我方初期登场机体	主人公专用机、ドラグナー1～3型、ゲッター1、テキサスマッ

交友 安徽 周启明
翔武的奥特曼剧场，赞一个，不愧是KUSO达人！
安徽省外贸二生活区，QQ：305916997

	ク、ゲッターQ、シャイニングガンダム、アーガマ
敌方初期登场机体（最大射程）	デビルガンダム（6）、デスアーミー（5）×15
我方增援机体	ガンダムシュピーゲル、ガンダムマックスター、ガンダムローズ、ドラゴンガンダム、ボルトガンダム
敌方增援机体（最大射程）	マスターガンダム（7）、デビルガンダム（6）、ゲイザム（6）、スタークゲバイ（7）、スタークガンドーラ（7）、スタークダウツエン（7）、スタークダイン（6）、ヤクト・ゲルフ（6）、レビ・ゲルフ（6）、ゲルフ（6）、ガンドーラ（6）×6

攻略要点解析：



本话开始后会有分支选项，本攻略选择的路线为地上篇。开始后要做的还是基地防卫。建议将队伍分开，从不同的方向迎击敌方机体。初期登场的恶魔高达不会撤退，可以安心的对付。在将敌方初期机体全灭后我方母舰打上成功，但本话却没有结束……敌我双方援军登场，此时只要将ゲン・ジェム队5人其中之一击破，其他敌机就会全部撤退。同时，东方不败带着恶魔高达也出现了。东方大叔HP不高，但攻击力惊人，需要格外小心，还有，他的MAP武器超级霸王电影弹也秒杀我方数架机体的可能，对付他时尽量将部队分散开吧。本话中ガンダムシュピーゲル的机师有精神指令“魂”，灵活利用吧……战斗胜利后，ガンダムマックスター、ガンダムローズ、ドラゴンガンダム、ボルトガンダム加入。

第9话 その名も、ザンボット3

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方被全灭
我方初期登场机体	ザンボット3、自军机体×12
敌方初期登场机体（最大射程）	バンドック（7）、メカブースト・ガルチャック（6）x2、メカブースト・ドヨズラー（5）x2、メカブースト・トラシッド（7）x2、メカブースト・アンモスガー（5）x2
敌方增援机体（最大射程）	スカールーク（6）、メカ要塞鬼（6）、メカ白骨鬼（5）、兽士バイザンガ（5）×4、メカ角面鬼（5）×2

攻略要点解析：



开始后我方建议先让ザンボット3与我方大部队合流后再展开进攻，没有经过任何改造的ザンボット3还是比较脆弱的，根本无法与敌方大部队相抗衡。敌方的BOSSブッチャー会使用MAP武器攻击，需要注意。另外他在HP不足30%时会撤退，不要将他给放了。在ブッチャー撤退后敌方增援在地图的左下方登场。此时我方主力机体的气力值应该已经很高了，对付增援而来的敌方还是比较轻松的，同样需要注意，ハイネル还是会在HP不足30%时撤退。战斗胜利后ザンボット3加入。

第10话 舞えよ白鸟！わが胸に

攻略研究

胜利条件	敌全灭
败北条件	ダイターン3被击破
我方初期登场机体	シャツフル同盟全员（5人）
敌方初期登场机体（最大射程）	メガボーグ・ミレーヌ（6）、ダイターン3（6）、ニーベルゲン（6）×3、アイアイ（5）×6
我方增援机体	自军机体×8
敌方增援机体（最大射程）	メガボーグ・リサー（6）、メガボーグ・アイサー（6）、メッタンガー（5）×6、巨大合体メガボーグ（6）

攻略要点解析：

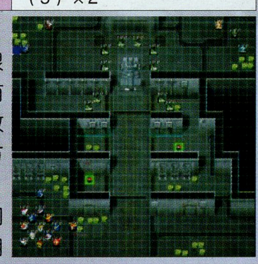


开始后ダイターン3会作为敌方机体登场，注意不要把他击破。在第3回合时，我方大部队登场。在我方大部队登场后的下一个回合时，敌方增援出现。在第5回合时ダイターン3回归我方，同时敌方援军再次出现。将リサー或アイサー击破后强力的巨大合体メガボーグ出现，结集我方超级系机体群殴吧。战斗胜利后ダイターン3加入。

第11话 恐怖！无限机动炮

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方被全灭
我方初期登场机体	自军机体×14
敌方初期登场机体（最大射程）	ゲイザム（6）、スタークゲバイ（7）、スタークガンドーラ（7）、スタークダウツエン（7）、スタークダイン（6）、ガンドーラ（6）×10
我方增援机体	无
敌方增援机体（最大射程）	ガンドーラ（6）×4、シュワルグ（6）×3、ダイン（5）×2

攻略要点解析:



敌方的无限机动炮对我方有一击必杀的效果，不过对敌方机体也是相同。在积极回避的同时，也可以利用无限机动炮来将敌方机体清理掉。在击破无限机动炮后，敌方增援机体在地图的上下两方同时登场。不过敌方机体中除了ゲイザム以外，都不能对我方造成很大的威胁。只要将部队结集在一起，各个击破即可。

第12话 登场！究极のMA

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方被全灭
我方初期登场机体	ダイターン3、シャイニングG、自军机体×12
敌方初期登场机体（最大射程）	スタークゲバイ（7）、スタークガンドーラ（7）、スタークダウツェン（7）、スタークダイン（6）、シュワルグ（6）×2、ダイン（5）×4
敌方增援机体（最大射程）	サイコガンダム（6）×2、シュワルグ（6）×2、ダイン（5）×2、ノーベルガンダムB（5）、ギルガザムネ（7）

攻略要点解析:



开始后先清理敌方杂兵，在第3回合时，敌方增援会在地图的右侧出现。由于本话中、后期BOSS级的敌人较多，建议在开始时尽量避免过多的浪费SP……增援而来的フォウ与ロザミア两人只需击破一人即可，剩下的一人会强制撤退。在之后的敌方增援中的ノーベルガンダムB与ギルガザムネ也会在HP不足30%时会撤退，照旧用老办法解决即可。战斗胜利后我方部队再次合流。

第13话 现れた「影」

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方被全灭、经过7个回合
我方初期登场机体	ガンダムEz-8、自军机体×14
敌方初期登场机体（最大射程）	デビルエステバリス（7）×10、バッタ（6）×9
我方增援机体	主人公专用机
敌方增援机体（最大射程）	反派主人公专用机（8）、ゲシュペンストmk-II（6）×6

攻略要点解析:



再战无限机动炮。开始后我方主人公与飞行系专用机体出击不能。拥有陆、空适应能力的机体一但飞起，就会被秒杀，需要特别注意。在成功破坏了无限机动炮后，主人公在地图左侧登场，同时敌方援军在地图左上侧出现。在反派主人公的HP不足70%时，就会全军撤退。即便不能将其击破，至少也要将杂鱼机体全部清除干净（可以回收不少的资金）。

第14话 平和解放军

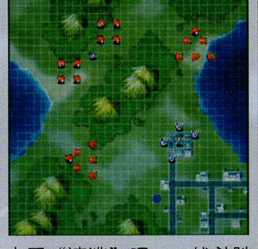
胜利条件	敌全灭
败北条件	リ・ガズイ被击破
我方初期登场机体	リ・ガズイ、ドラグーン×4
敌方初期登场机体（最大射程）	ガルンロール（6）、战斗ロボ・ダリ（5）×10、战斗ロボ・ズバンザー（5）×10
我方增援机体	ダイモス、エステバリス・ガイ、エステバリス・アキト、ナデシコ、自军机体×10、百式
敌方增援机体（最大射程）	メカ战士ゾンネカイザー（6）×6

攻略要点解析:

本话开始后要做的事情只有一件，那就是死守等待援军的到来。在第3回合时我方先行部队抵达，出现在地图的下方位置。在第4回

心得 广西 文敏
也许若干年后,微软任天堂索尼共同推出一部叫NXPS的主机,功能比电脑更强,通吃三家公司的所有游戏,那该有多好啊!
广西桂林栖霞路，wm9677@163.com

合时后续部队也赶到了。当击破掉リヒテル后，敌方的援军出现，位置是地图的右上左下两边，同时我方百式一只登场。让他挂上精神指令集中后"速逃"吧……战斗胜利后百式与リ・ガズィ加入。



第15话 燃える友情

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方被全灭
我方初期登场机体	主人公专用机、マジンガーZ、ゲッターG、メカ铁甲鬼（NPC）
敌方初期登场机体（最大射程）	メカ要塞鬼（6）、要塞デモニカ（6）×2、メカ白骨鬼（5）×2、战斗兽ドカイダー（6）×2、メカ角面鬼（5）×2、战斗兽ギラン（5）×2
我方增援机体	グレートマジンガー、ビューナスA、自军机体×9、ネエル・アーガマ、ナデシコ
敌方增援机体（最大射程）	セントマグマ（8）、マグマ兽ダークロン（5）、マグマ兽グレートI（6）、战斗兽バルカニア（6）×2、战斗兽ゴーグラ（5）×4

攻略要点解析:

本话开始后我方战力较弱，最好不要与敌方硬拼，占据有利地形后再开战。在第3回合时我方援军登场，不过还是小部队……在第4回合时大部队终于出现了。同时初期的BOSS撤退，敌方增援部队登场。ジャネラ同样也是会在HP不足30%时撤退，注意不要将它放走。



第16话 操り人形たち

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
我方初期登场机体	シャイニングG、自军机体×11、ネエル・アーガマ、ナデシコ
敌方初期登场机体（最大射程）	ギルガザムネ（7）、スタークダイン（6）、スタークダウツェン（7）、スタークガンドーラ（7）、スタークゲバイ（7）、サイコガンダム（6）×2、ズワイ（6）×6
我方增援机体	ノーベルガンダム
敌方增援机体（最大射程）	デスアーミー（6）×10、ノーベルガンダムB（5）

攻略要点解析:

开始后尽量迅速清理敌方杂兵。在第3回合时，ノーベルガンダム登场，此时她还是我方的援军，不过到了下个回合，敌方援军登场后，ノーベルガンダム就摇身一变跳到了敌方阵营中……本话中的BOSS级敌人都是在HP不足30%时撤退的，以现在我方的实力还是可以轻易将她们击破的，注意别一不小心给放跑了。



第17话 我が心、明镜止水

胜利条件	敌全灭
败北条件	シャイニングG被击破
我方初期登场机体	シャイニングG、ダイモス、シャッフル同盟4机、ガルバーFXII
敌方初期登场机体（最大射程）	マスターガンダムS（7）、デビルガンダム（7）、デスアーミー（5）×16
我方增援机体	自军机体×7
敌方增援机体（最大射程）	メカ战士ギメリア（6）、メカ战士ゾンネカイザー（6）×6

攻略要点解析:

原作中经典的一话。开始后シャイニングG、ダイモス被敌方杂鱼团团围住，不过危险倒是一点也没有……在第3回合时敌方增援机体在地图的右上方登场。在下个回合时我方援军也赶到了。当清理完敌方杂鱼后，就可以集中力量对付东方大叔与恶魔高达了。比起东方大叔的高攻击力武器，更应该注意他的超级霸王电影弹……战斗胜利后コンバトラーV与ボルテスV加入。（注：本话前有分支选项，本略所选路线为"ギアナ高地"）



攻略研究

果然大家都对眼镜社怠慢了NDS不满，都四年了只有一个机战W，愤！
广西柳州市三中路，QQ：779272419 广西 吴远载 交友

第18话 鍛えよ、勝つために

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
我方初期登场机体	自军机体×7、ナデシコ
敌方初期登场机体（最大射程）	ギルガザムネ（7）、スタークダイン（6）、スタークダウツエン（7）、スタークガンドーラ（7）、スタークゲバイ（7）、シュワルグ（6）×6、ズワイ（6）×4
我方增援机体	自军机体×7、ネエル・アーガマ、Zガンダム、ゴッドガンダム、ライジングガンダム、マスターガンダム（NPC）
敌方增援机体（最大射程）	サイコガンダム（6）×2、ノーベルガンダムB（6）、デスアーミー（5）×9

攻略要点解析:



本话开始后出击的机体中抚子系的占了不少，注意不要让他们脱离了母舰的补给范围……在第4回合时，我方援军登场，出现的位置与我方初期配置相同。同时敌方的援军在地图的右上方登场。在第5回合时，多蒙等人赶到，加入我方阵营。另外，在本话中登场的フォウ或ロザミア只有一人可以收到。战斗胜利后Zガンダム、ゴッドガンダム、ライジングガンダム加入。

第19话 勝利者たちの挽歌

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破、シャッフル同盟其中一机被击破
我方初期登场机体	主人公专用机、シャッフル同盟5机、自军机体×7、ネエル・アーガマ、ナデシコ
敌方初期登场机体（最大射程）	デスアーミー（5）×18
敌方增援机体（最大射程）	デビルG（7）、ノーベルGB（5）、デスアーミー（5）×9、マスターGS（7）

攻略要点解析:

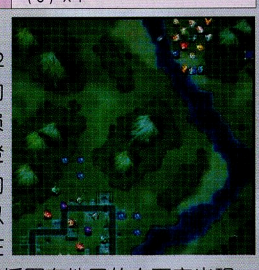
本话的初期就要面对敌方的骷髅军团。由于地形的关系，陆战系的机体在移动上会受到很大的影响。当击破敌方杂鱼10架以上后，敌方恶魔高达等BOSS级机体登场。另外，需要注意，本话要想收到アレンビー的话，就要在击破恶魔高达之前完成说得＋击破。当击破恶魔高达后，东方大叔暴怒登场。如果本话中我方有能使用精神指令“脱力”的机师的话，此时就是最佳的使用时机了……



第20话 あの忘れえぬ日々

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
我方初期登场机体	ザンボット3、主人公专用机、自军机体×13、ネエル・アーガマ
敌方初期登场机体（最大射程）	バンドック（7）、メカブーストアンモスガー（5）×2、メカブースト・ドヨズラー（5）×2メカブースト・ガルチャック（6）×2、メカブースト・トラシッド（7）×2、ゲシュペンストmk-II（6）×6
敌方增援机体（最大射程）	ナデシコ(8)、エステバリス(5)×5~6、ツヴァイザーゲイン（8）、反派主人公专用机（8）、アンジュルグ（5）×2、ゲシュペンストmk-II（6）×4

攻略要点解析:



在开始后的第2回合时，我方的抚子号小队全员以敌方身份登场。好在她们的能力不高，可以轻松的击破。在第3回合时，敌方援军在地图的右下方出现。其中的BOSSヴィンデル会在登场后的第4回合强制撤退，要想击破他的话就需要抓紧时间了……

另外，他在HP不足30%时也会撤退。

第21话 決められた道をただ歩くよりも

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
我方初期登场机体	自军机体×11、ネエル・アーガマ、ナデシコ
敌方初期登场机体（最大射程）	マジン（7）、バッタ（6）×9

问答 上海 许海生 《口袋妖怪钻石》如何获得帕鲁基亚?
上海市徐汇区永嘉路219弄29号，200031

我方增援机体	ドラグナー1～3型カスタム
敌方增援机体（最大射程）	テツジン（7）、カトンボ（6）×3、バッタ（6）×6

攻略要点解析:

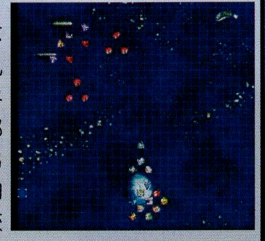


在开始后的第2回合时敌方增援出现在抚子号的后方，正好变成了夹击的形态。在敌方登场后的下个回合，新生的龙骑兵小队登场！需要注意一点，由于敌方大多数机体都拥有防护立场，所以在攻击时应尽量选用攻击力较高的武器。另外，敌方BOSS会在HP不足30%时撤退，不要放跑了他。

第22话「来访者」を守りぬけ？

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破、テツジン被击破
我方初期登场机体	ダイモス、マジンガーZ、グレートマジンガー、自军机体×8、ネエル・アーガマ、ナデシコ
敌方初期登场机体（最大射程）	コブラード（6）、战斗母舰（7）、メカ战士ゾンネカイザー（6）×2、メカ战士ギメリア（6）×2、战斗ロボ・ダリ（5）×6
我方增援机体	ダブルスペイザー、ドリルスペイザー、マリンスペイザー
敌方增援机体（最大射程）	グレンダイザー（5）、战斗母舰（7）、メカ战士ゾンネカイザー（6）×3、元盘兽ギンギン（6）×3

攻略要点解析:



开始后注意不要让白鸟九十九被敌方击破，尽量派出高机动部队去支援吧。另外，由于敌方的机体HP都比较高，建议集中火力各个击破。当白鸟九十九成功脱出后，グレンダイザー出现，不过此时他是敌人……在其出现的下一个回合，敌我双方的援军同时登场（我方的三架战斗机都是完全用不上的废柴……）。战斗胜利后，ドリルスペイザー与マリンスペイザー加入。

第23话「我たちの战争」が始まる

胜利条件	敌全灭
败北条件	エステバリス(月面)被击破
我方初期登场机体	エステバリス（月面）
敌方初期登场机体（最大射程）	テツジン（7）、カトンボ（6）×4、バッタ（6）×8
我方增援机体	グレンダイザー、マジンガーZ、グレートマジンガー、自军机体×10、ネエル・アーガマ、ナデシコ
敌方增援机体（最大射程）	战斗母舰（7）、元盘兽ギンギン（6）×3、战斗ロボ・ダリ（5）×6

攻略要点解析:



开始后我方只有明人一个。エステバリス（月面F）的能力也根本不能与敌方抗衡，所以只能挂着集中来等我方大部队的出现……在第3回合时，グレンダイザー登场，这回是作为我方援军出现的。同时敌方增援部队在地图的左下方登场。在第5回合时，我方大部队终于出现了，反击开始。需要注意，敌方BOSSブラッキー会在HP不足30%撤退。战斗胜利后，グレンダイザー、エステバリス（月面F）加入。

第24话 梦色の追迹者

胜利条件	敌全灭
败北条件	ファルゲン被击破
我方初期登场机体	ファルゲン
敌方初期登场机体（最大射程）	ギルガザムネ（7）×3、ゲイザム（6）×3、ダイン（5）×6
我方增援机体	レビ・ゲルフ、ヤクト・ゲルフ、ゲルフ、スタークダイン、自军机体×8、ネエル・アーガマ、ナデシコ、ゲッターライガー、グレンダイザー、ドリルスペイザー、ガンダム试作3号机
敌方增援机体（最大射程）	ガーベラ・テトラ（6）、ゲルググM（5）×7、战斗母舰（7）、ベガ兽ズメズメ（6）、元盘兽ギンギン（6）×6

攻略要点解析:

开始后我方又是只有一人。苍鹰虽强，但就

本人有台九成新的NDSL出售，配有R4，1G TF卡各一张，价格1100元。有意者请面议。
广西柳州市鹅山八区19-2-9，545007，QQ：417131904 广西 潘海铭 交换

凭他一个也不可能与敌方大部队抗衡，还是赶紧保命吧……在第2回合时，レビ・ゲルフ、ヤクト・ゲルフ、ゲルフ、スタークダイン登场，不过他们都是NPC，无法由玩家直接控制……在第3回合时，我方大部队在地图的右上方登场，当敌方机体的数量少有4架时，西玛舰队登场。在西玛舰队登场后的下个回合，我方的GP03也出现了。当ドルチェノフ被击破后，敌方增援再次出现。不过都是一群来送“礼物”的杂鱼而已……战斗胜利后，ガンダム试作3号机加入。

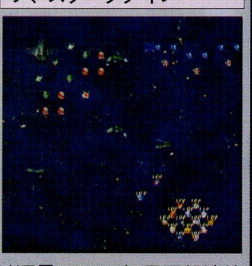


第25话 星灯りの小夜曲

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
我方初期登场机体	ドラグナー2・3型カスタム、自军机体×12、ネエル・アーガマ、ナデシコ
敌方初期登场机体（最大射程）	ドラグナー1型カスタム（7）、ギルガザムネ（7）×3、ゲイザム（6）×3、ダイン（5）×6、アンジュルグ（5）×3、ゲシュペンストmk-II（6）×6
我方增援机体	ファルゲン、レビ・ゲルフ、ヤクト・ゲルフ、ゲルフ、スタークダイン

攻略要点解析:

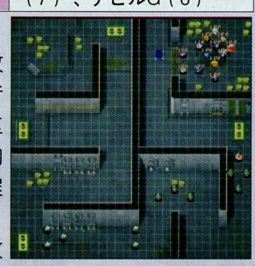
本话开始后ドラグナー1型カスタム临阵投敌（即便击破他也没有关系……）。在第2回合时，苍鹰小队在地图的左下方出现，不过此时还是NPC。如果不想让他们被击破的话，最好派出一支队伍前去合流。另外，敌方的BOSSドルチェノフ在气力超过120之后会使用MAP武器，需要小心。



第26话 君を永远に爱してる

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
我方初期登场机体	ゴッドG、ドラグナー2・3型カスタム、自军机体×9、ネエル・アーガマ
敌方初期登场机体（最大射程）	ドラグナー1型カスタム（7）、ギルガザムネ（7）×5、ゲイザム（6）×6
我方增援机体	4ターン：ドラグナー1型カスタム、ファルゲン
敌方增援机体（最大射程）	ギルガザムネ（7）×5、グランドマスターガンダム（7）、デビルG（6）

攻略要点解析:



开始后的敌方机体不会行动，可以利用这一点，让我方的机体从敌机射程之外进行攻击。在第3回合时，敌方增援在地图的左侧登场。在第4回合时，ケーン终于回归我方，赶紧与我方大部队合流吧（应该说是与龙骑兵小队合流……）。在将ドルチェノフ击破后グランドマスターガンダム出现。将其击破后本话的最终BOSS恶魔高达登场，集中力量将其消灭吧。（注：本话开始前又是一个小的分支，本攻略选择的路线为“机动要塞”）

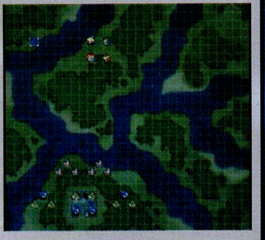
第27话 あなたがいて、私がいる

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方被全灭
我方初期登场机体	トールギスIII、Gヘビーアームスカスタム、Gデスサイズヘルカスタム、Gサンドロックカスタム
敌方初期登场机体（最大射程）	ドラグーン（6）×4、サーペント（6）×6、トーラス（6）×6
我方增援机体	主人公专用机、WGゼロカスタム、自军机体×9、ナデシコ
敌方增援机体（最大射程）	反派主人公专用机（8）、アンジュルグ（5）×2、ゲシュペンストmk-II（6）×4、アルトロンGカスタム（5）

攻略要点解析:

开始后我方只有W系的小强5只。由于都是未经任何改造的机体，所以在战斗时还是显得

交友 内蒙古 张洋 无兄弟，不掌机。PS：暗黑3公布了啊啊啊啊啊！不过不知道是否要等到201X年……
内蒙古呼和浩特市兴安南路秋实中学。QQ：827991061

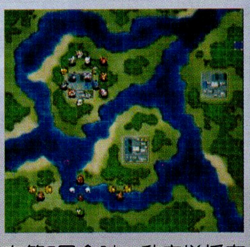


有些吃力。在第3回合时，主人公在基地的左侧登场。同时，敌方援军在地图的右下方登场。在第5回合时，我方大部队还有希罗与五飞同时登场，不过五飞此时还在敌方阵营中。战斗胜利后トールギスⅢ、Gヘビーアームズカスタム、Gデスサイズヘルカスタム、WGゼロカスタム、Gサンドロックカスタム、アルトロンGカスタム加入。

第28话 それぞれの战う意味

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
我方初期登场机体	アプサラス、自军机体×12、ネエル・アーガマ、ナデシコ
敌方初期登场机体（最大射程）	アプサラス完全型（8）、グフカスタム（5）×2、アプサラス（6）×3、バウ（6）×2、ドムII（5）、ズサ（6）×4
敌方增援机体（最大射程）	マグマ兽グレートI（6）、战斗兽バルカニア（5）×3、战斗兽ゴーグラ（5）×6、クイン・マンサ（8）、キュベレイmk-II（7）×2、ドーベン・ウルフ（8）×4、ドライセン（6）×2、バウ（6）×4

攻略要点解析:

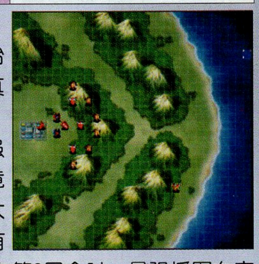


再战吉翁残党军。敌方机体中アプサラス的地图武器范围还算比较广，且无需气力即可使用，注意我方部队不要过于集中。在第5回合时，敌方增援在基地的上方登场。注意BOSSダンゲル会复活一次（复活后驾驶的机体为マグマ兽グレートII）。在第6回合时，敌方援军再次出现。这次增援的是吉翁军的NT部队，其大多数机体的武器射程都比较长，需要多加注意。

第29话 地底城强袭

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方被全灭
我方初期登场机体	真・ゲッター1
敌方初期登场机体（最大射程）	セントマグマ（8）、マグマ兽ダークロン（5）、铠兽士サイモン（5）×2、メカ角面鬼（5）×3、兽士バイザンガ（5）×6
我方增援机体	マスターG（风云）、コンバトラーV、自军机体×10、ネエル・アーガマ、ナデシコ
敌方增援机体（最大射程）	量产型グレートマジンガー（5）×8、合体百鬼ロボット（7）、メカ要塞鬼(6)、メカ角面鬼（5）×2、メカ白骨鬼（5）×6

攻略要点解析:



本话开始后，我方只有真盖塔一架机体。真盖塔的实力虽然很强，但毕竟单机对抗敌方大部队还是显得有点势单力薄……在第2回合时，最强援军东方大叔登场！在第3回合时，我方大部队到达，此时就可以开始正式进攻了。在我方大部队到达的同时，敌方援军也会在地图的上下两侧出现。在第4回合时，敌方援军再次登场。合体百鬼ロボット的各项能力都比较强，尤其是要小心它那很长的武器射程。战斗胜利后，真・ゲッター、マスターG、风云再起加入。

第30话 父と子の绊

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
我方初期登场机体	ボルテスV、自军机体×13、ネエル・アーガマ、ナデシコ
敌方初期登场机体（最大射程）	铠兽士サイモン（5）×2、兽士バイザンガ（5）×2、战斗兽バルカニア（5）×2、战斗兽ゴーグラ（5）×2
敌方增援机体（最大射程）	铠兽士サイモン（5）×2、兽士バイザンガ（5）×2、战斗兽バルカニア（5）×2、战斗兽ゴーグラ（5）×2、要塞デモニカ（6）、スカルルーク（6）、量产型グレートマジンガー（5）×6、守罪神ゴードル（5）、スカルルーク（6）

攻略研究

攻略要点解析:

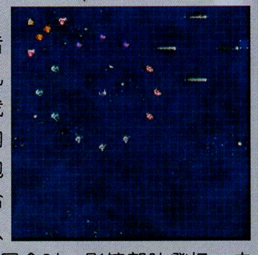


开始后不久敌方援军就出现了，且出现的位置与我方大部队离得很近。将地图上的全部敌方机体都清除干净后地狱大元帅带领增援部队出现。当地狱大元帅被击破后ジャンギャル与ハイネル2只BOSS级角色登场。此时会附加5回合内达成胜利条件的时间限制，使用全力的话还是很容易按时完成的。

第31话 爱と勇气と力

胜利条件	敌全灭
败北条件	ダイテツジン被击破
我方初期登场机体	ダイテツジン
敌方初期登场机体（最大射程）	バンドック（6）、メカブースト・ゾンダア（4）×2、メカブースト・ダンガルン（7）×2、メカブースト・ドヨズラー（5）×3メカブースト・ガルチヤック（6）×3、メカブースト・アンモスガー(5)×3、メカブースト・トラシッド(7)×3
我方增援机体	ザンボット3、自军机体×12、ネエル・アーガマ、ナデシコ、ファルゲン
敌方增援机体（最大射程）	反派主人公专用机（8）、ヴァイサーガ（5）×2、アンジュルグ（5）×2、ゲシュペンスト（6）×9

攻略要点解析:

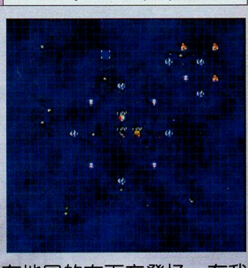


本话开始后只有白鸟九十九一人。掉头向我方大部队出现的地图下方逃跑吧。在第2回合时，我方大部队如期而至。在第4回合时，影镜部队登场。由于地图上初期的敌方机体都是HP不高且射程很短的杂鱼，所以建议先收拾了它们，然后再对付影镜部队。本话中敌方BOSS级的机体还是会在HP不足30%时撤退。另外，在达成マイヨ的加入条件后，他会在第5回合时作为我方援军登场。（本话结束后会迎来最后一个分支选项，本攻略选择的为小バーム路线）

第32话 战士、再び

胜利条件	敌全灭
败北条件	初期登场的三架机体其中之一被击破
我方初期登场机体	ZZガンダム、ザクレロ、ダブルスペイザー
敌方初期登场机体（最大射程）	战斗母舰（7）×3、元盘兽ギンギン（6）×7、ベガ兽ズメズメ（6）×5
我方增援机体	主人公专用机、グレンタイザー、自军机体×10、ラー・カイラム
敌方增援机体（最大射程）	反派主人公专用机（8）、アンジュルグ（5）×2、ヴァイサーガ（5）×2、ゲシュペンストmk-II（6）×6

攻略要点解析:



开始后我方初期登场的机体被敌人团团围住。不要与敌人硬拼，还是向我方援军出现的地点逃跑吧。在第3回合时，我方援军在地图的左下方登场。在我方大部队出现后的下个回合时，敌方影镜部队在地图的右下方登场。战斗胜利后ZZガンダム、ザクレロ、ダブルスペイザー加入。

第33话 怒る心に火をつけろ

胜利条件	敌全灭
败北条件	ダイモス被击破
我方初期登场机体	ダイモス
敌方初期登场机体（最大射程）	メカ战士・ゾンネカイザー（6）×4、战斗ロボ・ダリ（6）×8
我方增援机体	メカ战士ギメリア（NPC）自军机体×14、ラー・カイラム
敌方增援机体（最大射程）	战斗母舰（7）×3、元盘兽ギンギン（6）×6、ベガ兽ズメズメ（6）×6、メカ战士ゴッドアーモン（6）、ゲシュペンストmk-II（6）×4、ヴァイサーガ（5）×2

攻略要点解析:

开始后我方只有气力130点的戴莫斯一只。在第2回合时，メカ战士ギメリア登场，这次他是作为我方援军出现的（NPC）。虽然リヒテル也算是BOSS级的角色，但也不要过于相信他的实力，为了防止リヒテル被击破造成的

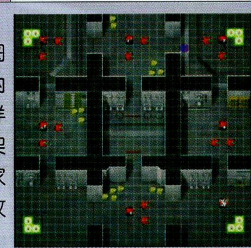
交友 上海 王嘉昕 喜欢《怪物猎人》的尽管来，但是我仍然是无机一族。
上海市宝山区宝林九村，201900

败北，还是多注意保护着点他吧。在第3回合时，敌方增援登场。在下一个回合时，还会有一批敌军登场。同时，我方大部队也到达战场。在击破了オルバン的ゴッドアーモン之后，他还会复活一次。

第34话 归れぬ道

胜利条件	敌全灭
败北条件	ダイモス被击破、经过10个回合
我方初期登场机体	ダイモス
敌方初期登场机体（最大射程）	メカ战士・ゾンネカイザー（6）、战斗ロボ・ダリ（6）×5、战斗ロボ・ズバンザー（5）×12
我方增援机体	自军机体×15、メカ战士ギメリア（NPC）
敌方增援机体（最大射程）	ゲシュペンストmk-II(6)×11

攻略要点解析：

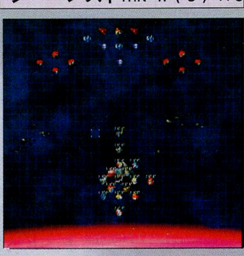


本话的地图是在敌方要塞内部，开始后同样只有戴莫斯一架机体。如果玩家已经将该机体改造的很强的话，完全可以单机与敌方大部队开战了。在第3回合时，我方大部队到达战场。在第4回合时，敌方增援登场。在敌方增援登场后的下个回合，メカ战士ギメリア再次出现，与上一话相同，他这次还是我方的NPC援军。

第35话 友と誓ったこの平和

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
我方初期登场机体	グレンタイザー、自军机体×15、ラー・カイラム
敌方初期登场机体（最大射程）	战斗母舰（7）、元盘兽ギンギン（6）×3、ベガ兽ズメズメ（6）×3、メカ战士・ゾンネカイザー（6）×2、战斗ロボ・ダリ（6）×8
敌方增援机体（最大射程）	战斗母舰（7）、元盘兽ギンギン（6）×3、ベガ兽ズメズメ（6）×4、ベガ兽グラグラ（7）、战斗母舰(7)、元盘兽ギンギン（6）×3、ベガ兽ズメズメ（6）×4、キング・オブ・ベガ（8）、ゲシュペンストmk-II（6）×6

攻略要点解析：

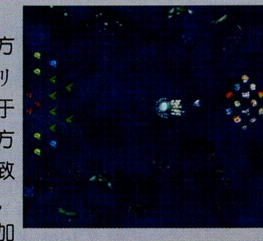


本话开始后便面临敌方的大部队，好在剧情事件时能够强制毁灭掉一部分。当战场上初期的敌方机体数量在7架以下时，敌方增援在地图的左上方登场。在将敌方BOSSガンダル击破后，敌方增援再次在地图的右上方出现。当敌方增援机体的数量在7架以下时，又会有一批增援出现。将这批增援解决掉后，敌方最后的援军ベガ大王登场了，结集剩余的力量，群殴他吧。战斗胜利后我方部队再次合流。

第36话 运命に向かう者たち

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破、敌方入侵グリプス2
我方初期登场机体	GP-03、自军机体×11、ラー・カイラム、ナデシコ、フルアーマーZZ
敌方初期登场机体（最大射程）	ドライセン（7）×3、ギラ・ドーガ（7）×6、バウ（6）×6
敌方增援机体（最大射程）	GP-02（7）、ドーベン・ウルフ（8）×3、ハンマ・ハンマ（6）×6、ドムII（5）、バンドック（7）、デスカイン（6）、ヘルダイン（6）、アンジュルグ（7）×2、ヴァイサーガ（5）×2、ゲシュペンストmk-II（6）×6

攻略要点解析：



开始后敌方的机体会向グリプス2前进，由于グリプス2被敌方入侵就会导致GAME OVER，所以还是使用加速赶去阻止杂鱼们吧。在第3回合时，敌方增援出现。当将战场上的敌方机体数量降低到9

攻略研究

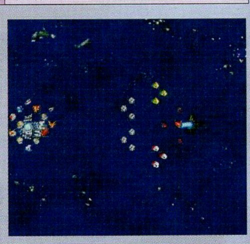
小编们的办公室应该在二楼以上吧?如果没有空调,高楼层在夏天那叫一个恐怖啊……(猴子:我快冻死了,在空调边上。)
浙江省衢州市柯城区，jmagico@tom.com
浙江 蒋勇 交友

架以下后，敌方增援出现。需要注意一点，本话中登场的GP-02的MAP兵器威力十分惊人，千万不要让其发射成功……还有，我方队伍中能使用MAP武器的人也不在少数，尽量灵活利用他们来对付敌方大军吧。

第37话 真实の辉き

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
我方初期登场机体	自军机体×14、ラー・カイラム、ナデシコ
敌方初期登场机体（最大射程）	ゲーマルク（9）、ドーベン・ウルフ（8）×3、ヤクト・ドーガ（7）×6、ジオング（6）×6
敌方增援机体（最大射程）	ゲシュペンストmk-II（6）×9、ノイエ・ジール(7)、サイコガンダムmk-II（8）×2、ヤクト・ドーガ（7）×4、量产型キュベレイ（7）×6、反派主人公专用机（8）、レモン搭 \机（7）

攻略要点解析:

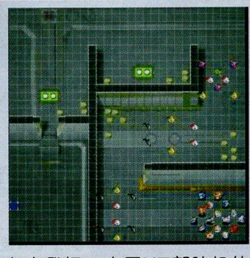


本话开始后敌我双方的距离很近，第1回合便可以进入战斗了。在第2回合时，敌方援军登场。由于敌方机体的综合能力还是比较强的，看准时机可以使个精神指令"かく乱"来在敌方行动时进行有效的反击。当战场上的敌方机体数量在6架以下时，吉翁残党军的大部队再次出现，又是一场恶战。当全灭掉吉翁残党军后，拉米亚与雷蒙又赶来凑热闹……需要注意一点，雷蒙会在自机的HP不足40%强制撤退，且拉米亚也会随同她一起逃走。所以即便不能将她击破，也应该先收拾掉拉米亚。

第38话 静寂の声

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
我方初期登场机体	自军机体×14、ラー・カイラム、ナデシコ
敌方初期登场机体（最大射程）	ザクIII改（7）、サイコガンダムmk-II（8）×3、量产型キュベレイ（7）×6、ヤクト・ドーガ（7）×12
敌方增援机体（最大射程）	キュベレイ（10）、クインマンサ(7)×3、サイコガンダムmk-II（8）×2、α・アジール（7）×3、ヤクト・ドーガ（7）×4、反派主人公专用机(8)、アンジュルグ（7）×2、ヴァイサーガ(5)×4、ゲシュペンストmk-II(6)×6

攻略要点解析:

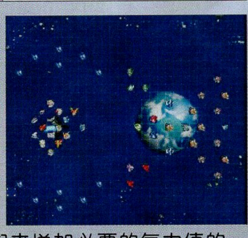


开始后敌方的机体基本不会移动，可以让我方大部队各个击破。当初期的敌方机体数量在10架以下时，哈曼率领的敌方NT部队在地图的右上方登场。由于NT部队机体的命中率与攻击力都比较高，最好使用精神指令"かく乱"后一口气击破大量的机体，在将哈曼的部队全灭后，影镜的部队再次出现，先速攻解决掉HP最低的数架亡灵后，再集中火力攻击剩下的BOSS级机体，另外还需注意敌方超高的攻击力，在阵型布置上尽量紧密一些，灵活运用援护防御。

最终话 极めて近く、限りなく远い世界に

我方初期登场机体	主人公专用机、自军机体×13、ラー・カイラム、ナデシコ
敌方初期登场机体（最大射程）	ツヴァイザーゲイン（8）、レモン搭 \机（7）、アンジュルグ（7）×6、ヴァイサーガ（5）×6、ゲシュペンストmk-II（6）×12、ギルガザムネ（7）、ゲイザム（6）×2、ベガ兽グラグラ（7）、デスカイン（6）、ヘルダイン（6）、メカ战士ギメリア（6）、メカ战士ゾンネカイザー（6）×2、元盘兽ギンギン（6）×2

攻略要点解析:



经过了漫长的战斗，终于迎来了与影镜部队的最终决战。虽然敌方杂鱼也都是强力的机体，但还是要通过击破它们来增加必要的气力值的。当我方主力机体的气力值到达使用必杀武器的标准后即可向最终BOSS发动攻击了。另外，由于只要击倒ツヴァイザーゲイン便可以获得胜利，对于同样强力的雷蒙，或是其它的强力机体，则可以无视了。

问答 浙江 陈春 希望下去的攻略中能够看到机战A的详细攻略。（零羽：这期就满足你了。）
杭州市江干区闸弄口，QQ：264023482

玩后感

作为一款复刻版的作品,本作真的可以说是很有诚意了。除去更换平台后大幅进化的战斗画面等表面上的东西。本作内在的系统更是值得称赞的!虽然说游戏的剧本与GBA版的完全相同,但系统上的改变使得玩家在游戏进行时的许多细节都发生了变化。比如说,游戏初期灵活的利用援护攻击就可以将原本强制撤退的敌方BOSS击破,得到珍贵的技能零件。说到了技能零件,此系统也是本作中特色之一。由于本作没有后期机战系列作品中的机师育成系统,所以玩家也就不能自由的来强化各个机师的能力。但通过这个技能零件装备系统却间接地达到了机师育成系统的效果!且还不用花费任何PP点数(纯属废话……)。

本作毕竟还是早期机战游戏的复刻版,游戏中的敌我双方的命中率、回避率也与后期的机战系列游戏不太一样。超级系机体与真实系机体之间的差异还是非常明显的!尤其敌方经常出现的一些运动性在100点以上的机体,我方的魔神、盖塔等超级系机器人普遍的命中率都是在5、60%左右,想要每次都命中敌方,还真是非常的困难。除非利用我方母舰或是龙骑兵3号机搭载的EWAC机能,否则想要成功击中敌方机体就只有消费珍贵的SP,来使用精神指令了……另外,再加上本作中采用的乱数制系统,想要使用S/L大法来赌人品的玩家也必须多动动脑子了……

将本作中的若干系统综合之后,游戏的整体难度加大了不少……不过由此也是本作充满了"新作"的感觉。对于全新的机师ACE奖励系统、机体改造系统等都是值得玩家在多周目时进行研究的。另外,由于本作中的隐藏角色、机体等要素也是十分丰富,相信在多周目下也丝毫不会感到乏味的吧。最后说一句,金手指是个非常邪恶的东东,一旦使用,则会彻底破坏游戏系统的平衡性,进而失去游戏的乐趣!建议大家轻易不要使用哦~

研究资料

全精神指令表

精神指令名	使用效果
自爆	无视防御力,使临近的机体受到强制伤害
侦察	调查指定敌人的状态
热血	给予敌方机体200%的伤害
魂	给予敌方机体250%的伤害
ひらめき	完全回避敌方的攻击一次
不屈	受到攻击后的伤害值强制为10点,效果只有一次
铁壁	一回合内自机的装甲值为200%
集中	一回合内自机的回避率和命中率上升30%
必中	一回合内自机的命中率为100%
感应	对我方一名角色使用"必中"
かく乱	一回合内,敌方全员命中率降低50%
加速	自机一次性移动力加3
根性	自机回复HP30%
ド根性	自机HP完全回复
信赖	回复我方一机的HP 2000点
补给	我方一机的EN&弹数完全回复
气合	增加自己的气力值10点
激励	增加我方一人的气力值10点
てかげん	将能够击破的敌方机体残留下10点的HP
脱力	降低敌方一人的气力值10点
爱	同时使用精神指令:加速、必中、ひらめき、幸运、努力、气合、热血
献身	回复我方一人的SP10点
幸运	击破敌方机体后获得200%的资金,效果只有一次
祝福	对我方一名角色使用"幸运"
努力	攻击敌方机体后获得的经验值为200%,效果只有一次
应援	对我方一名角色使用"努力"
觉醒	行动结束后可以再行动一次
再动	对我方一名角色使用"觉醒"
突击	可以移动后使用除MAP武器外的所有武器

机师特殊能力表

特殊能力名	发挥效果
切りはらい	一定几率使敌方的格斗系、实体弹系武器的攻击无效
ニュータイプ	随特技的等级来提升NT专用武器的射程以及命中率与回避率
强化人间	随特技的等级来提升NT专用武器的射程以及命中率与回避率
底力	随特技的等级来提升,在HP减少后的命中率、回避率、会心一击率、装甲值的上升值
カウンター	在反击时,一定几率使用先制攻击
スーパーモード	气力120后发动,机师的全能力上升10点,"空"以外的地形适应为"A"
明镜止水	气力120后发动,机师的全能力上升10点,"空"以外的地形适应为"A"
インファイト	随特技等级的提升来增加机体格斗武器的攻击力与机体的移动力
ガンファイト	随特技等级的提升来增加机体射击武器的攻击力与射程
アタッカー	气力130后发动,机体全部武器的攻击力为120%
见切り	气力130后发动,机体全部武器的命中率、回避率、会心一击率上升10%
シールド防御	一定几率使敌人武器的伤害降低50%
ヒット&アウェイ	能够在攻击之后再进行移动
援护攻击	对临近的我方机体进行援护攻击,随着特技等级的提升援护次数也会增加
援护防御	对临近的我方机体进行援护防御,随着特技等级的提升援护次数也会增加
斗争心	在每话出击时的气力值增加5点
2回行动	每个回合都可以进行2次行动

机体特殊能力表

特殊能力名	发挥效果
ビームコート	消费EN5、BEAM武器伤害减轻1000
Iフィールド	消费EN10、BEAM武器伤害减轻2000
ディストーションフィールド	消费EN20、激光系武器伤害3000以下无效、重力波系武器伤害5000以下无效、其余武器的伤害降低50%
分身	气力130后发动、有50%几率回避敌方的攻击
オープンゲット	气力120后发动、有25%几率回避敌方的攻击
ゲッタービジョン	气力130后发动、有50%几率回避敌方的攻击
マッハスペシャル	气力130后发动、有50%几率回避敌方的攻击
真・マッハスペシャル	气力130后发动、有50%几率回避敌方的攻击
ゴッドシャドー	气力130后发动、有50%几率回避敌方的攻击
ボソンジャンプ	气力130后发动、有50%几率回避敌方的攻击
ハイパージャマー	气力130后发动、有50%几率回避敌方的攻击
HP回复(小)	自军回合开始HP10%回复
HP回复(中)	自军回合开始HP20%回复
HP回复(大)	自军回合开始HP30%回复
EWAC(弱)	指挥范围内的我方机体回避率与命中率上升15%
EWAC(强)	指挥范围内的我方机体回避率与命中率上升30%
ゼロシステム	气力130后发动、机师的全能力上升10点
ジャマー	导弹系武器无效化

强化芯片表

强化芯片名	装备后的效果
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
ハロ	运动性+30、射程1以外武器射程+2
サイコフレーム	运动性+20
バイオセンサー	运动性+10
マグネットコーティング	运动性+5
アポジモーター	移动力+1、运动性+5
シャッフルの纹章	出击气力+5
フライトモジュール	移动类型追加"空"、武器对空S
スクリューモジュール	移动类型追加"海"、武器对海S
スラスターモジュール	移动类型追加"宇"、武器对海S
防尘装置	移动类型追加"陆"、武器对陆S
高性能レーダー	除MAP与射程为1的武器外，全武器射程+1
高性能照准器	全武器命中+30%
チョバムアーマー	HP+500、装甲+150
ハイブリッドアーマー	HP+800、装甲+200
超合金Z	HP+1000、装甲+300
超合金ニューZ	HP+1500、装甲+400
大型ジェネレーター	最大EN+50
メガジェネレーター	最大EN+100
ギガジェネレーター	最大EN+200
ソーラーパネル	每回合EN回复10%
アルティメット细胞	每回合HP回复10%
ビームコーティング	追加特殊能力ビームコート
Iフィールドバリア	追加特殊能力 Iフィールド
ジャマー	追加特殊能力ジャマー
ハイパージャマー	追加特殊能力ハイパージャマー
EWAC装置	追加特殊能力EWAC（弱）
大型マガジン	武器最大弹数2倍
プロペラントタンク	EN全回复
リペアキット	HP全回复
カートリッジ	残弹回复
火星井	机师SP50回复
勇者の印	装甲+200、运动性+25、全武器命中率+30%
钢の魂	装甲+250、运动性+30、全武器命中率+35%

全机师ACE奖励表

机师名	ACE奖励
アクセル	气力130以上伤害+20%
ラミア	气力130以上伤害+20%
兜甲儿	气力130以上时,每回合自动使用精神指令“不屈”(免费地……)
弓さやか	SP上限+30
ボス	移动后补给可能、命中+25%
剑铁也	气力130以上时,每回合自动使用精神指令“不屈”
ジュン	SP上限+20、精神指令“献身”的SP变为25点
デューク	气力130以上时,每回合自动使用精神指令“不屈”
マリア	精神指令“感应”的SP变为20点
ひかる	SP上限+20精神指令“再动”的SP变为55点
キリカ	精神指令“自爆”变更为“爱”
ルビーナ	精神指令“爱”的SP变为45点
龙马	空适应性S
隼人	陆适应性S
武藏	海适应性S
弁庆	海适应性S
ミチル	精神指令“补给”的SP变为45点
ミユキ	精神指令“祝福”的SP变为25点
リサ	精神指令“献身”的SP变为20点
胡蝶鬼	精神指令“再动”的SP变为50点
铁甲鬼	被连续锁定的回避率补正无效
ジャック	击破敌方后的资金+25%
葵豹马	武器的EN消费-30%
一木金太	移动后补给可能
刚健一	武器的EN消费-30%
龙崎一矢	切りはらい发生率100%
夕月京四郎	移动后补给可能
破岚万丈	使用魂或热血时可以发生会心一击效果
神胜平	使用幸运时同时拥有不屈效果
アキト	每次出场后,完成该话即可得到“火星井”一个
ユリカ	命中+15%
リョーコ	命中率、回避率+10%
ヒカル	精神指令“幸运”的SP变为25点
イズミ	精神指令“脱力”的SP变为25点
アカツキ	击破敌方后的资金+25%
ヤマダ・ジロウ	精神指令“热血”变更为“魂”
白鸟九十九	底力效果为2倍
アムロ	搭乘高达时的运动性+10%
セイラ	击破敌方后的资金+25%
ララア	命中率、回避率+10%
シロー	精神指令“爱”的SP变为45点
アイナ	SP上限+30
ノリス	武器消费EN-30%
コウ	将精神指令“努力”变更为“爱”
バニング	援护攻力+20%、援护防御-20%
カミーユ	气力130以上时伤害+20%
クワトロ	自机2格以内的所有我方命中率、回避率+10%
ファ	精神指令“激励”的效果变为1.5倍
フォウ	精神指令“再动”的SP变为50点
ロザミア	精神指令“かく乱”的SP变为20点
ジュドー	移动后可以使用MAP武器
ルー	NT上限等级+2
プル	由プルツー援护攻击时伤害值为2倍
プルツー	由プル援护防御时伤害值为50%
ブライト	回复量+100%
ケーラ	HP50%以下时回避率+30
ドモン	气力上限变为200
チボデー	每话出击时气力+10、カウンター技能发生时伤害+50%
サイ・サイシー	SP上限+20、每话出击时气力+10
ジョルジュ	SP上限+20、每话出击时气力+10
アルゴ	SP上限+20、每话出击时气力+10



北京 任雨昕 后悔啊!104期我中奖了,可惜没写全地址……放弃了。(猴子:请立刻与热线联系并且告知详细地址!)
北京市西城区，QQ：807538631

全机师ACE奖励表	
机师名	ACE奖励
レイン	援护攻力+20%、援护防御−20%
シュバルツ	切りはらい发生率+50%
マスター	气力上限变为200
アレンビー	SP上限+30、每话出击时气力+10
风云再起	精神指令“补给”的SP变为45点
ヒイロ	武器消费EN−30%
デュオ	回避率+15%
トロワ	命中率+15%
カトル	援护防御时伤害−30%
张五飞	会心发生率+20%
ゼクス	反击伤害+20%
ノイン	援护攻力+20%、援护防御−20%
ケーン	格斗武器最终伤害+10%
タップ	射击武器最终伤害+10%
ライト	回避率+15%
マイヨ	精神指令“热血”的SP变为25点

全机体特殊改造奖励表	
机体名称	特殊奖励
ソウルゲイン	受到的伤害—30%
ヴァイサーガ	分身发生率+10%
アンジュルグ	射程1以外的全武器射程+1
アシュセイヴァー	追加地形适应“空”（空飞可能）
ラーズアングリフ	全武器弹数1.5倍
マジンガー	受到伤害—30%
ダイアナン	修理回复量2倍
グレートマジンガー	受到伤害—30%
ビューナス	修理回复量2倍
ボロット	全武器命中率+30%
ミネルバX	机体海、陆、宇适应性S
量产型グレート	受到伤害—30%
ダブルスペイザー	机体与武器空、宇适应性S
マリンスペイザー	机体空、宇适应性A，海适应性S
ドリルスペイザー	机体空适性A，陆适应性S
ゲッター1	体机与武器的适应性全A
ゲッターQ	修理的回复量2倍
テキサスマック	射程1以外的全武器射程+2
メカ胡蝶鬼	追加特殊能力“分身”
メカ铁甲鬼	受到的伤害—50%
コンバトラーV	追加特殊能力ビームコート
ケロット	追加换装“コンバトラーV”（完全恶搞的设定）
ボルテスV	追加特殊能力ビームコート
ダイモス	全武器贯通属性
ガルバーFX	EWAC效果+15%
ダイターン3	攻击后变形可能
ザンボット3	追加隐藏武器イオン炮
ナデシコ	EWAC效果+15%
エステバリス	机体所有适应性上升一个阶段
ダイテツジン	追加特殊能力ボソンジャンプ
ドラグナー1	格斗武器攻击力+200



全机体特殊改造奖励表	
机体名称	特殊奖励
ドラグナー2	射击武器攻击力+200
ドラグナー3	修理回复量2倍
ファルゲン	全武器攻击力+200
ガンダム	全武器贯通属性
Gファイター	机体和武器地形适应全A
ザクレロ	机体地形适应空A
シャア专用ゲルググ	全武器贯通属性
エルメス	全武器P属性
Ez−8	全武器弹数1.5倍
高机动型ザク	连续锁定效果半减
アプサラス	MAP射程+1
ガンダム试作1号机	盾防时减少伤害的80%
ガンダム试作3号机	强化芯片最大装备数+1
ジム・カスタム	攻击命中敌人使气力—10
Zガンダム	追加隐藏武器ウェイブライダー突击
スーパーガンダム	全部武器无视“切りはらい”特技
百式	追加特殊能力ビームコート
メタス	可以使用战舰专用的回复类强化零件
ZZガンダム	全武器攻击力+300
キュベレイMk−Ⅱ	射程1以外的全武器射程+1
νガンダム	射程1以外的全武器射程+1
ラーカイラム	战舰专用的回复类强化零件的范围变为两倍
サザビー	射程1以外的全武器射程+1
リ・ガズィ	当受到足以被击破程度的伤害时,强制无效一次
ゴッドガンダム	全部武器无视“切りはらい”特技
ライジングガンダム	追加特殊能力修理机能
マスターガンダム	追加特殊能力HP回复（小）
ガンダムマックスター	先制反击几率+15%
ガンダムローズ	全武器P属性
ドラゴンガンダム	全部武器无视“切りはらい”特技
ボルトガンダム	受到伤害—30%
风云再起	强化零件最大装备数+1
ガンダムシュピーゲル	分身发生率+10%
ウイングガンダムゼロ	零式系统的发动气力—10(气力120发动)
ガンダムデスサイズヘル	分身发生率+10%
ガンダムヘビーアームズ改	全武器弹数1.5倍
ガンダムサンドロック改	追加特殊能力EWAC（小）
アルトロンガンダム	自爆后HP剩余10
トールギスⅢ	运动性+15
トーラス	追加特殊能力修理机能

隐藏武器	
武器名称（所属机体）	加入条件
ボロットプレッシャーパンチ(ボスボロット)	1.第8话动き出す恶魔/シャッフルの纹章前，选择宇宙路线
	2.第9话すれちがう宇宙/デラーズ・フリート结束前,ボス的击破数大于5,完成该话后获得
グランダッシャー(コン・バトラーV)	1.第16话操り人形たち/マリオネット完成后，选择南原コネクション路线
	2.第28话それぞれの战う意味/ネオ・ジオン动乱完成后获得
超电磁ボールVの字斩り(ボルテスV)	1.第16话操り人形たち/マリオネット完成后，选择ビッグファルコン路线
	2.第28话それぞれの战う意味/ネオ・ジオン动乱完成后获得
必杀烈风正拳突き改(ダイモス)	1. 第16话操り人形たち/マリオネット完成后，选择ギアナ高地路线
	2.第28话それぞれの战う意味/ネオ・ジオン动乱完成后获得

如果这次（第一次）中奖，下次中奖，下下次还中奖那该多好啊！
河北省邯郸市大名一中，QQ：799946401
河北 刘文铎 交友

隐藏机体&机师	
机体、机师名称	入手条件
アプサラス	1.第6话去る者、追われる者/ロミオとジュリエット中，用シロー说得アイナ 2.在第7话热砂の攻防战/デザート・ストーム使得アプサラス存活至完成该话
ミネルバX	第7话热砂の攻防战/デザート・ストーム，在击破暗黑大将军前，用甲儿说得ミネルバX
シャア专用ゲルググ	第7话热砂の攻防战/デザート・ストーム击坠该机，过关后入手
フルアーマーガンダム	第7话热砂の攻防战/デザート・ストーム前，アムロ的击破数大于セイラ的击破数
Gファイター	第7话热砂の攻防战/デザート・ストーム前，アムロ的击破数小于セイラ的击破数
ガイ&エステバリス・ガイ	1.第8话动き出す悪魔/シャッフルの纹章结束后选择宇宙路线 2.第9话すれちがう宇宙/デラーズ・フリート保证ナデシコ全员不被击破 3.第11话恶梦の闪光/アトミック・バズーカ中作为援军登场，保证其生存至该话结束后入手
ララア&エルメス	1.第8话动き出す悪魔/シャッフルの纹章开始后选择宇宙路线 2.第11话恶梦の闪光/アトミック・バズーカ中，用アムロ和シャア/ララア，セイラ和シャア/ララア全部战斗一次 3.第12话星の屑の记忆/スターダスト・メモリー中，先击破シャア再用アムロ说得ララア，完成该话后入手
东方不败&マスターガンダム	1.第8话动き出す悪魔/シャッフルの纹章开始选择地上路线 2.第16话操り人形たち/マリオネット完成后选择ギアナ高地路线 3.满足ノーベルガンダム的入手条件 4.第29话地底城强袭/地底城直上决战开始前，ドモン的击破数大于30，完成该话后入手
铁甲鬼&メカ铁甲鬼	第15话燃える友情/集う「G」保证其生存至该话结束，之后入手
一木金太&ケロット	第16话操り人形たち/マリオネット完成后选择南原コネクション路线，在第17话入手
胡蝶鬼&メカ胡蝶鬼	1.第16话操り人形たち/マリオネット完成后选择ビッグファルコン路线 2.第17话父をもとめて/ボルテスVに命を赌けて中，用リョウ和胡蝶鬼战斗一次后再说得，最后保证其存活至完成该话即可入手
アレンビー&ノーベルガンダム	1.第18话锻えよ、胜つために/ネオホンコン、炎上中，用ドモン说得アレンビー 2.第19话胜利者たちの挽歌/魂の门中，先用レイン说得アレンビー，再用ドモン说得アレンビー，然后用ドモン击破她，完成该话后入手
风云再起	第22话「来访者」を守りぬけ/イントルーダー前ドモン的击破数大于30，完成该话后入手（当已满足东方不败的加入条件后，在第29话地底城强袭/地底城直上决战时与东方不败同时加入）
プル&キュベレイMk-Ⅱ（黑）	第28话それぞれの战う意味/ネオ・ジオン动乱中，先击破グレミー再用カミーユ与プル交战，保证2人都生存后入手
プルツー&キュベレイMk-Ⅱ（赤）	第28话それぞれの战う意味/ネオ・ジオン动乱中，在プル加入后用她击破该机便可以入手
ノリス&グフカスタム	第28话それぞれの战う意味/ネオ・ジオン动乱中，保证ノリス在生存的情况下完成该话后入手
量产型グレートマジンガー	第30话父と子の绊/父よ、わが子よ前，铁也击破数大于30，完成该话之后入手
マイヨ&ファルゲン	第30话父と子の绊/父よ、わが子よ前，ケーン击破数大于30,在第31话完成后入手
サザビー	第31话爱と勇气と力/変わりゆく心前，クワトロ击破数大于30，完成该话后入手
白鸟九十九&ダイテツジン	第31话爱と勇气と力/変わりゆく心完成后，选择火星路线
フルアーマーZZガンダム	1.第31话爱と勇气と力/変わりゆく心完成后，选择小バーム星路线 2.第35话友と誓ったこの平和/すべてはバームの民のために完成前，ジュドー的击破数大于5，完成该话后入手
リサ	第4话「男らしく」でいこう/机动战舰ナデシコ中，リョウ的击破数大于5，在第8话完成后加入
ミユキ	第7话热砂の攻防战/デザート・ストーム中，用ゲッター1号、2号、3号分别与其发生战斗，之后再用リョウ说得她，并保证她存活，完成该话后加入
巴武书	第15话燃える友情/集う「G」前，リョウ击破数大于15，且保证其生存。完成该话后加入
フォウ	1.第16话操り人形たち/マリオネット中，用カミーユ说得フォウ 2.第18话锻えよ、胜つために/ネオホンコン、炎上中，再次用カミーユ说得フォウ（与ロザミア只能2选1），完成该话后加入
ロザミア	1.第16话操り人形たち/マリオネット中，用カミーユ说得ロザミア 2.第18话锻えよ、胜つために/ネオホンコン、炎上中，再次用カミーユ说得ロザミア（与フォウ只能2选1）
キリカ	第24话梦色の追叟者/バーニング・ハート中，先击破ズリル后，用デューク与キリカ交战，再用マリア说得キリカ后加入

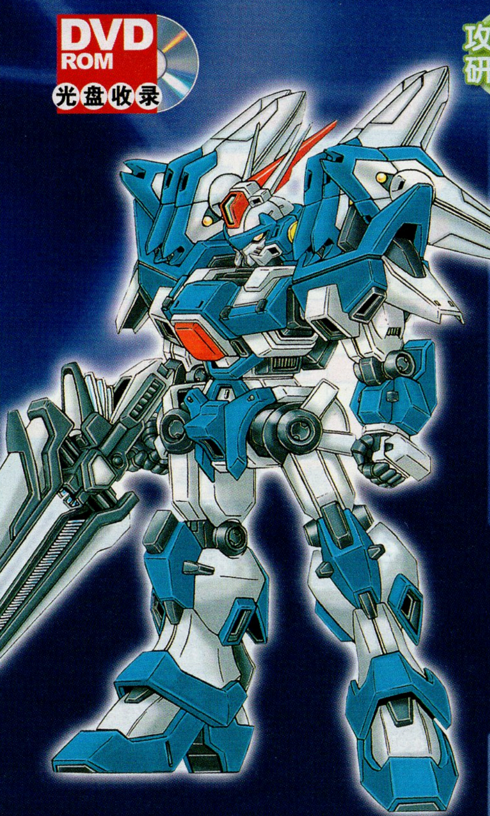



PG未必一定全部都是游戏内容，介绍相关的人物传记创作背景让玩家了解更多知识也有必要。

辽宁省大连市甘井子区百合山庄，QQ：312497924

合体攻击表	
合体技名称(必要LV)	发动机体
Dマジンガーパンチ(LV10)	マジンガーZ/グレートマジンガー/量产型グレート/ミネルバX中随意两架机体
Dライトニングバスター(LV20)	グレートマジンガー/量产型グレート/グレンダイザー中随意两架机体
Dマジンガーブレード(LV10)	マジンガーZ/グレートマジンガー/量产型グレート中随意两架机体
ダブルバーニングF(LV15)	マジンガーZ/グレートマジンガー/量产型グレート中随意两架机体
ツイントマホーク(LV10)	ゲッター1/ゲッターQ/ゲッタードラゴン中随意两架机体
ダブルゲッタービーム(LV15)	ゲッター1/ゲッターQ/ゲッタードラゴン中随意两架机体
デュエルミサイル(LV10)	ダイアナンA+ビューナスA
ストナーサンシャインスパーク(LV25)	真ゲッター1+ゲッタードラゴン
Fダイナミックスペシャル(LV30)	真ゲッター1+マジンガーZ+グレートマジンガー+グレンダイザー
超电磁スピンV字斬り(LV20)	コン・バトラーV+ボルテスV
Sコンビネーションアタック(LV15)	ダイターン3+ザンボット3
コンビネーションブレード(LV10)	ダイターン3+ザンボット3
シャッフル同盟拳	ゴッドガンダムH+ガンダムマックスターS+ガンダムローズS+ドラゴンガンダ
ムS+ボルトガンダムS	
石破ラブラブ天惊拳	ゴッドガンダムH+ライジングガンダム
ダブルゴッドフィンガー	ゴッドガンダムH+ノーベルガンダム
爆热！究极拳	ゴッドガンダムH+マスターガンダムS
超级霸王电影弹	ゴッドガンダムH+マスターガンダムS
究极石破天惊拳	ゴッドガンダムH+マスターガンダムS
Dフォーメーションアタック(LV10)	ドラグナー1型+ドラグナー2型+ドラグナー3型
恐怖のトリプルアタック(LV20)	ドラグナー1型+ドラグナー2型+ドラグナー3型
ツインレーザーソード	ドラグナー1型カスタム+ファルゲン
ダブルゲキガンフレア	エステバリス・アキト+エステバリス・ガイ
フォーメーションアタック	エステバリス・リョーコ+エステバリス・ヒカル+エステバリス・イズミ

机师技能零件表	
技能零件名称	使用效果
格斗值+5	格斗值的最大上限+5
格斗值+10	格斗值的最大上限+10
格斗值+15	格斗值的最大上限+15
射击值+5	射击值的最大上限+5
射击值+10	射击值的最大上限+10
射击值+15	射击值的最大上限+15
防御值+5	防御值的最大上限+5
防御值+10	防御值的最大上限+10
防御值+15	防御值的最大上限+15
技量值+5	技量值的最大上限+5
技量值+10	技量值的最大上限+10
技量值+15	技量值的最大上限+15
回避值+5	回避值的最大上限+5
回避值+10	回避值的最大上限+10
回避值+15	回避值的最大上限+15
SP+5	SP值的最大上限+5
SP+10	SP值的最大上限+10
SP+15	SP值的最大上限+15
SP消费ダウン	追加特技"SP消费ダウン"
インファイト+1	追加特技インファイト或该技能等级+1
ガンファイト+1	追加特技"ガンファイト"或该技能等级+1
切りはらい+1	追加特技"切りはらい"或该技能等级+1
底力+1	追加特技"底力"或该技能等级+1
シールド防御+1	追加特技"シールド防御"技能/该技能等级+1
援护防御+1	追加特技"援护防御"或该技能等级+1
援护攻击+1	追加特技"援护攻击"或该技能等级+1
カウンター	追加特技"カウンター"
ヒット＆アウェイ	追加特技"ヒット＆アウェイ"



游戏无罪，PG万岁，让我上一次边角栏吧。（猴子：游戏需要一分为二地看待。）
辽宁 颜津宁 交友
辽宁省农科院花卉研究所，QQ：198341126



□文责 / 猴子

特工克拉克

PSP ACT ●SCEA ●2008.6.17 ●1人 /29.99美元 ●416KB

《拉切特与克拉克》系列作为PS系主机的招牌动作游戏，一直被玩家们认为是紧张刺激与轻松幽默兼具的优秀作品。自从《尺寸事件》以来，High Impact Games也成为该系列的制作小组，专攻开发PSP版的作品。本次游戏的主人公由克拉克担任，游戏类型也从射击为主变成了潜入动作游戏。不知道是不是因为《合金装备4》的发售带动了谍报游戏的流行，这部游戏玩起来也有一种007一般的感觉，但是克拉克可爱的造型与伶俐的动作也使玩家们忍俊不禁。虽然游戏的方式有所改变，但是乐趣并没有因此而减少。另外这部《特工克拉克》在开发中也得到了系列原制作组Insomniac Games的大力协助，保持了系列的一贯风格，喜欢PS2版《拉切特与克拉克》系列的玩家们对于游戏的手感也不会觉得陌生。在今年年初的时候，这个游戏的试玩版已经让不少玩家在体验之后满怀期待了，现在大家还等什么呢？和古灵精怪的机器人特工克拉克一起踏上潜入之旅吧！

游戏基本操作

摇杆/十字键	控制角色移动
○键	使用武器/道具
□键	格斗/暗杀发动
△键	选择武器道具/隐蔽
×键	跳跃
L/R	旋转视角
SELECT	切换至主观视点
START	暂停打开主菜单

潜入作战手册



特工技能之隐蔽术

克拉克在多数情况下必须在敌人眼皮底下隐秘作战，一旦被敌人发现，就会遭到群起攻击。他的身子骨可不像拉切特一般结实，与敌人正面作战的时候硬扛是很吃亏的。所以要注意敌人的视线范围，只要不被发现，就可以省去很多麻烦。在一些特定的地方，按下△键可以隐蔽起来，但是也要注意这样的隐蔽有时也会被发现。

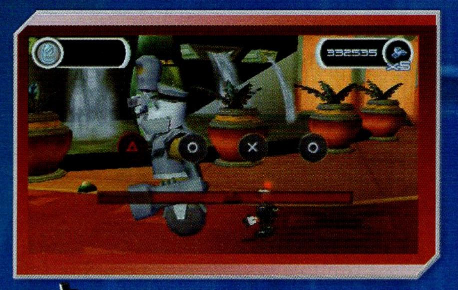




特工技能之暗杀术

身为一名特工，克拉克的本领自然不可小视。除了潜入行动之外，他还有各种绝技。在接近敌人背后不被发现的时候，屏幕上出现提示，按□键之后进入QTE模式，在规定时间之内输入正确的按键，就可以将敌人暗杀。如果输入失败的话，那么就会被敌人发觉，从而进入强制战斗。在有些情况下，一旦被发现就GAME OVER，所以必须暗杀。

交友 甘肃 韩晓鹏 这次改版动作真大啊！愿0姐一帆风顺！
甘肃省兰州市西固区玉门街墨居苑 730060





特工技能之劲舞术

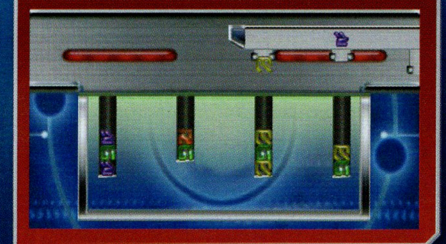
在一些特定的场合下，会自动进入节奏游戏模式。这时屏幕下方会出现类似音乐节奏游戏的指令，玩家必须合着节拍按键，输入正确的话克拉克会做出各种精彩表演，如同007的电影一般。





特工技能之开锁术

在得到万能钥匙（Omni-Key）之后，克拉克就可以打开特定的门锁。解锁的方式很简单，就是一个PUZ游戏。让画面中同样颜色的方块全部消失，就可以把锁打开。注意有时候一次会落下2个方块。





特工技能之拷贝术

在得到了单片眼镜之后，克拉克可以将敌人的形象拍摄并拷贝下来。注意在拍照的时候必须照准敌人的正脸，而且变身之后不要让被拍的敌人和浮游监视器发现。



特工技能之分身术

在克拉克一个人无法解决问题的时候，他的三个小助手Gadgebots就会登场。这三个小机器人可以帮助他完成一些任务，主要起到辅助的作用。



各种武器和道具

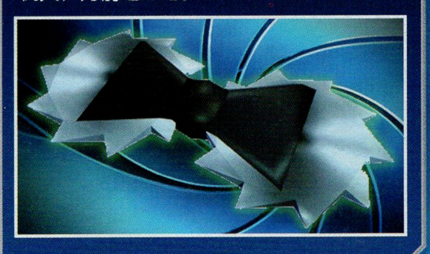
作为一名特工，克拉克必须像007一样借助各种装备进行作战。随着游戏的进行，克拉克可以得到许多武器，有些武器必须在电话亭一样的地方购买（在这里还可以补充弹药）。克拉克还可以为拉切特购买一些武器，藏在蛋糕里送给他。这些武器在使用的时候都可以自动升级，在升级之后威力增加，可以更有效地消灭敌人。所有武器最高为四级，升满之后还在购物栏中会出现更高级的武器，带上价格十分昂贵。一般在二周目的时候充满购买。所以平时一定要多杀敌赚钱。另外关卡中一些地方，必须使用特殊的装备才能通过。下面是克拉克常用的武器装备介绍。



求购旧版NDS一台，稍便宜一点的，有意者请加我QQ：545360415.
天津市河东区工国道星河花园，QQ：545360415。
天津 梁涛 交换

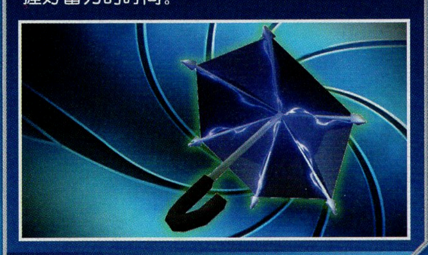
Tie-A-Rang

克拉克专用飞镖，除了可以消灭敌人之外，还可以斩断空中的绳索，把一些东西放下来，打开前进的道路。这种武器威力不大，但是可以对付空中的敌人，还可以打开一些机关，为前进开路。



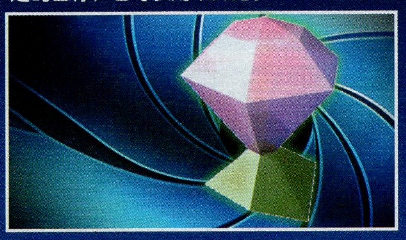
AThunderstorm Umbrella

可以电击的雨伞。按住○键蓄力之后发射，既可以对地也可以对空，在升级之后是威力十分巨大的武器，对付空中的敌人很合适。唯一需要注意的是在使用的时候必须把握好蓄力的时间。



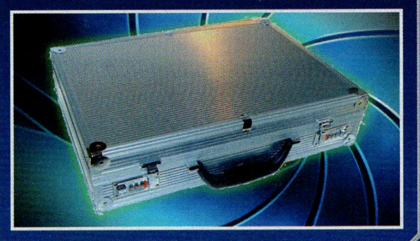
Cuff Link Bomb

戒指形状的炸弹，可以向指定目标呈抛物线状发射，威力很大，在对付体力较高的敌人的时候比较管用。在敌人扎堆的时候，用它可以突出重围。另外还可以炸掉一些指定的目标，也可以用来开路。



Blowtorch Briefcase

这个手提箱实际上是一个火焰喷射器，可以打开一些门的封锁，也可以对敌人近身使用。升级之后威力增加，是接近作战的重要装备。有的时候，使用这个东西还可以打开一些因为警报而关闭的装置。



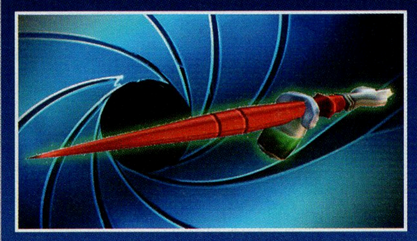
Tanglevine Carnation

形状与一般的花朵相似，实际上是可怕的食人花，播种到地上之后形成陷阱，吃掉靠近的敌人。在被围攻的时候可以用来解围，也可以暗杀敌人，在敌人的远处将它扔过去，可以让敌人糊里糊涂地丧命。



Blackout Pen

这种钢笔可以喷射出特殊墨水，阻挡住激光和红外线，对空中浮游的监视器也可以使用。在防守严密的地方，使用它可以让敌人变成睁眼瞎子。需要注意的是，它的补给（墨水）是不能购买的，只能取得。



问答 四川 宋烈刚

怎么在NDS上看电影？用什么软件转DPG格式最好。

成都市金牛区31中，QQ：506881540。

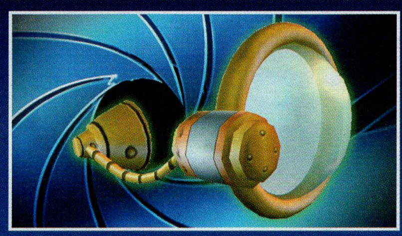
Jet Boots

带火箭的鞋子，克拉克装备之后可以使出二段跳。按住×键还可以在空中短暂停留。在许多场景中，必须借助此装备进行移动。



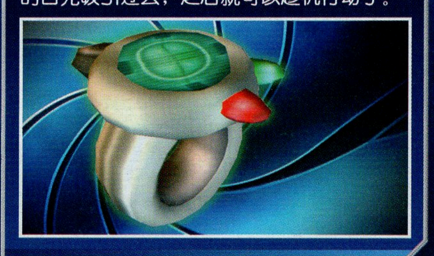
Holomonocle

这个单片眼镜除了可以作望远镜使用之外,还可以拍下敌人的容貌，使克拉克变身成敌人的样子,之后就可以旁若无人地行动了。



Hypnowatch

这个手表的主要作用是报时（废话），但是在游戏中它可以放出一个诱饵，把敌人的目光吸引过去，之后就可以趁机行动了。



游戏流程攻略

在一个月黑风高的夜晚，拉切特的亲密战友兼影视明星——曾经出演《秘密特工》的机器人克拉克在夜幕的掩护下，乘坐飞船降落到一个博物馆的玻璃屋顶上。他吧玻璃切开一个圆圈往里观看，却发现一个可疑的人在博物馆里触发了警报。闻声赶来的警卫把那人捉住，撕下他的伪装，这时克拉克大吃一惊：被抓的正是他的好朋友拉切特！

翌日，拉切特在博物馆盗窃宝石“无尽之眼”（Infinite Eye）被捕的消息传遍了整个银河系。克拉克觉得拉切特不可能做出如此之事，于是他决定从宝石失窃的博物馆开始调查。

Boltaire Museum

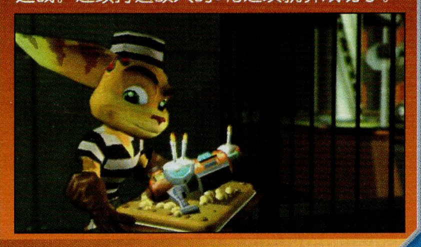
以特工身份潜入博物馆的克拉克必须小心不要被探照灯发现。一直往前走，通过绿色的大门来到博物馆门口。路上有一些烦人的机器狗拦路，只要用普通攻击就可以收拾它们。博物馆里戒备森严，守卫们拿着手电四处巡逻。路上还有几个花盆和台子，在那里按△键可以伪装成拟态骗过敌人。过了走廊之后跳到上面一层，中间有个地方必须用手攀着过去。之后克拉克就得到了第一件武器——飞镖。来到屋顶，这里有两个守卫。先从背后做掉一个，剩下一个用飞镖搞定。再从窗户跳下去，得到了可以使激光失效的钢笔。对激光的源头使用，就可以把光遮住。之后进去的地方还有警卫，他们的背后是弱点，凑过去按□键就可以将他们一击必杀。一路清理掉警卫和激光之后（路上可以捡到拉切特的武器），克拉克来到一个有巨大雕像的屋子里。根据雕像上的提示用飞镖打开道路。上去之后来到一个房间，得到了火箭鞋。之后用2段跳从旁边用黄色带子封闭的地方跳过去。接下来是精彩的躲激光的节拍游戏，根据屏幕上的按键提示（△○×），按下相应的键就可以表演华丽的特工技能。整个过程看上去很危险，实际上只要熟悉了音乐节奏游戏的规律的话，就可以顺利地完成。整个躲激光的过程充满了刺激和紧张感，让人体会到007的感觉。到达终点的克拉克找到线索，拉切特果然是被陷害的，接下来还得继续进行调查。



当我拿到下一期PG时，已经中考结束。七天后我会走向考场。PG请赐予我力量吧。
安徽省合肥市45中，QQ：516403385。
安徽 张小丹 交友

Prison Planet, Max-Security Cells

与此同时，蹲在监狱里的拉切特收到了克拉克送来的蛋糕，里面是他的武器。监狱里的犯人们对这个新来的同伴似乎很不满意，准备给他来个下马威，没有办法，拉切特只好迎战。连续打退敌人的9轮进攻就算成功了。



Asyanica Rooftops

克拉克调查宝石的去向，发现它可能流入了位于Asyanica行星的黑市。这里由土皇帝Number Woo和他的机器人忍者军团统治着，到处都是陷阱。克拉克刚到此地，就落进了敌人的圈套，眼看命在旦夕。好在他的后备援军——三个机械助手也赶了过来。

小机器人的操作很简单，□为攻击，×为切换，○可以使三人合体，按住△可以下达指令，让他们一起行动或者分开。在这里先干掉一个敌人，之后破坏显示器，打通道路。来到一个类似仓鼠轮子一样的平台上，操作一个小机器人转动轮子，就可以移动到上面。前面的电力装置可以给小机器人充电，随后接触前方的机关，恢复电源，打开前进的道路。在前面台子上的红色机关要让小机器人合体才能上去开启。到前方台子上的电力装置，再给一个小机器人充电，之后合体才能恢复前面高处的电路。再叠在一起通过有水的地方，连通最后的道路，到平台上干掉所有敌人，破坏发出激光的柱子，克拉克就得救了。

获得自由的克拉克可以在旁边的电话亭补充弹药，之后用飞镖打下吊桥前进。清理敌人之后，空中出现一排车，用二段跳跳过去。接着一直往前走，消灭敌人之后获得了万能钥匙。然后在左边的机关按△键解锁，出现一个绿色三角装置，走过去就可以被弹到上面一层。继续往前走，小心碰到激光的话会出现自动炮。再解开一个锁，获得了新的武器戒指炸弹。拿到武器之后，来到下方的空地上，消灭敌人后前进。

克拉克来到Number Woo的老巢，干掉了埋伏的忍者军团，之后向Woo询问宝石的下落。Woo说宝石可能在冰川行星Glaciara的贵族女公爵Ivana的手中，克拉克得知消息之后把Woo留下便离开了。恼羞成怒的Woo按下激光炮的开关想干掉克拉克，不料自己的老巢却土崩瓦解了……

Quarkography, Ch1

漫游在银河中的超级英雄夸克队长（Captain Quark）要为自己写一本传记，他带着秘书巴尼尼（Barney）走访各地，述说自己过去的光辉事迹，这次他说的是与一头巨龙战斗的故事。

巨龙在空中的时候用枪（○键）射击，落地之后用格斗（□键）攻击。在适当的时候按△键可以使用超级武器。把龙的体力消耗掉近一半之后，大量杂兵出现。清理他们之后继续和龙打，注意场地上有个十字形状的装置，站上去可以回复超级武器的能量槽。在巨龙落地之后，用超级武器伺候它。注意这时龙会发出红色激光，注意躲避。反复几次就可以干掉这只喷火龙。



Glaciara

克拉克以宾客的身份参加Ivana的舞会。身为冰雪世界的贵族，Ivana拥有俄罗斯式的浪漫性格，但是她的内心却比女沙皇叶卡特琳娜二世还要残忍。和她跳舞的人，必须经过各种致命的机关，这里的环境看起来很有情调，实际上危机四伏，到处都是要人命的陷阱。这次的跳舞实际上是和上回躲激光一样的节奏游戏，不过除了○△×键之外还加入了方向键。难度高了一点，但是熟悉节奏

交换 湖北 周旷宇 有没有二手的NDSL或者PSP？最好是武汉的，有意者电话联系。
湖北省武汉市青山区，QQ：315258960.

游戏的话应该问题不大。

Ivana果然被克拉克的舞姿打动，克拉克趁机向她套出宝石的下落。谁知道这个女人把宝石给了Rionosis星球的黑社会头目Kingpin。急着拯救拉切特的克拉克拒绝了Ivana的挽留甩下舞伴逃离了这个是非之地。

Ivana当然不会就这么放克拉克跑掉。她的私人卫队追了出来，克拉克与他们展开了一场滑雪追逐战。滑雪的时候按×键跳跃，○键可以向后扔地雷（消耗品），□是减速，LR两键可以攻击两侧的敌人。注意躲过路上的障碍物，之后会出现播撒地雷的车，用跳跃躲过地雷，还有直升机空投炸弹，用之字形路线回避。接下来的一些悬崖必须从侧面滑过，经过一番生死考验，克拉克离开冰雪行星，前往Kingpin所在的星球。

Prison Planet, The Mess Hall

拉切特所在的监狱真不是个平静的地方，不知什么时候就会打起来这里有6批敌人，注意保存体力，场地的四周，有四个开着盖子的管子在往外喷东西，洞口旁边都有个螺丝，在那里按住□键，然后转圈就可以把管道口封住。将所有的敌人清除之后就算结束了。



Rionosis

克拉克跟踪Kingpin和他的手下，调查宝石下落。跟踪的时候不能被发现，否则直接GAME OVER。Kingpin十分敏感，经常停下来回头张望，此时最好躲起来，利用周围的东西作为隐蔽。之后他的手下会一个个留下来查探，这时绕到他们背后QTE就可以收拾这些杂鱼。当Kingpin落单之后居然开始逃跑，继续跟踪到前面，不料这时又闪出一个碍事的家伙，Kingpin趁机逃走。克拉克得到了新武器食人花（Tanglevine Carnation），然后继续追踪Kingpin。在突破重重阻碍之后，克拉克追到飞船顶上，飞船一个个被导弹击落，必须来回跳跃才能保持生存。之后Kingpin的手下跳上来围攻，用食人花可以牵制敌人（升级之后则可以有效地进攻），然后用炸弹对付他们。清理完敌人之后又是一次躲导弹的跳跃，最后克拉克来到飞船的终点，使用食人花将转动的柱子停止，然后往右走，通过机关与飞船组成的障碍之后，开锁进入下一个场所，Kingpin就在那里。这家伙跑掉了，剩下一个拦路的大块头被克拉克一击打败。克拉克从他身上搜到一张扑克牌，决定混进赌场继续调查，这时夸克队长也来到了这里。

Quarkography, Ch 2

首先用手枪对付大块头，小心他的纸牌，不过只有近距离才有伤害。敌人体力消耗过半之后，夸克队长必须用吸尘器将敌人的炸弹或者纸牌吸过来（按住○键），然后反击（点击○键）。反复几回合之后，敌人即被打败。



Le Paradis Des Tricheurs Casino

克拉克伪装成一个搬运工，潜入到赌场。这时他得到了可以拍摄并伪装成敌人的单片眼镜（Holo-Monocle），Copy一个守卫之后避开他，往前走一直到2F上电梯。注意在伪装的时候除了走路什么动作都不能做，也不能被激光扫到或者被copy的敌人发现，否则就露馅了（GAME OVER）。

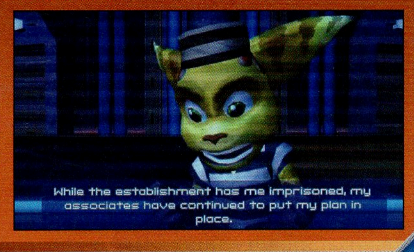
到2F之后一直跟着抱着装宝石的箱子的人，不要跟丢。前面的门必须伪装成女招待的样子才能进去。之后继续跟踪，前面的门要copy一个高级守卫才能混进去，里面有三个地方有提示，要使用炸弹，炸毁之后进入

攻略研究

刚才抱着箱子的人进入的门。收拾一个守卫，里面比较难对付。先copy远处那个守卫，之后趁他走到右边的时候溜过去。躲开远处守卫，把附近的守卫干掉，之后再copy一次巡逻的守卫就可以混入了。

Prison Planet, The Exercise Yard

克拉克摸到赌场门口，但是因为没有口令不能进去。这时候只有拉切特能够帮助他。为了从军火贩子Slim Cognito那里获得进入赌场的密码，拉切特必须帮他清理掉找麻烦的犯人。这个关卡中有炮台，可以对敌我双方都造成伤害。利用它可以消灭敌人。场地中的杠铃等设备也可以拿来对付敌人。敌人以射击系的为主，必须及时闪避。连续打退敌人的进攻之后，我们的视线又回到赌场中的克拉克那里。



Le Paradis Des Tricheurs Casino

克拉克与赌场的女主人进行一场扑克牌赌局，赌注就是那个装有宝石的箱子。这里的赌局实际上又是一个节奏游戏。适应了前面两场战斗的话，这回的赌博实际上没什么难度。在出牌的间歇中，敌人会放出助手从底下作弊传牌，以及攻击克拉克的椅子。这时克拉克的小助手们又派上用场了。游戏反复在节奏游戏与小机器人战斗之间交替，两三局之后就结束了。但是箱子是空的，克拉克又白跑了一场。

Secret Laboratory, Venantonio

这个星球的地下有一个秘密的试验基地，里面都是恶心的史莱姆状怪物。它们会分裂，而且会吐出酸液。克拉克进入这里之后必须先将这些怪物消灭掉，走到一头之后会发生塌落，然后绕道走到另外一边。避开敌人，使用炸弹把传送设备炸掉，之后打开一边的电子锁，进入下一个房间。干掉这里的3个守卫，穿过重重激光阻隔的封锁区域之后，可以得到手提箱型的火焰喷射器（Blowtorch Briefcase）。回到刚才有提示使用喷火器的地方，把门打开。干掉里面的守卫，之后根据提示，炸掉2个传送带和一个中枢设备。随后会有大批敌人涌进来，使用炸弹和食人花牵制作战，干掉它们之后，从上面把一个平台对到对面底下，然后跳下去。这里的平台在升起的时候高矮不同，用□键调整可移动平台的位置，之后按照高矮顺序，可以一直跳到对面楼上。前面底下还是平台，干掉守卫之后如法炮制，连过三关之后，继续前进，基本上还是前面所述各种机关的组合。一直走到尽头，这里果然是一个实验室，Kingpin绑架了一个德国口音的科学家（爱因斯坦？），命令他研制激光，并且要把宝石“无尽之眼”用在激光器上。克拉克打倒看守，带着科学家一起逃出了实验室。



Canals, Venantonio

要从这里的运河逃出去，操作方法和之前那次滑雪差不多。到达终点之后，克拉克向科学家询问为什么要偷取宝石，他告诉克拉克Kingpin要抢劫太空中的金矿。正当克拉克为如何将Kingpin绳之以法的时候，那个猥琐科学家突然使了个瞬间移动开溜了。早知如此还救他做什么……

Quarkography, Ch3

喜欢表现的夸克队长又一次登上了舞台，这次他是要表演歌剧？实际上只是在舞台上不停打架。只要保持连续攻击，就可以获得相当多的票房收入。歌剧一共分为5幕，每次

交友 江苏 读者 希望有人给我寄信或者发电子邮件。江苏省无锡市锡水镇，QQ：705500652.

出现的敌人都不一样，我方的攻击方式也不相同。在最后一幕将敌人彻底消灭之后，在舞台上那个大嘴那里打一拳，散戏收工。



Fort Sprocket

这里是银河系中最大的金矿，这里出产的黄金螺丝钉是机器人世界的流通货币。现在金矿的警卫都换成了Kingpin的人，而曾经被克拉克打倒的Kingpin手下的小头目Head Goon也在这里把开采出来的金钱秘密装箱准备运走，克拉克必须阻止他们。

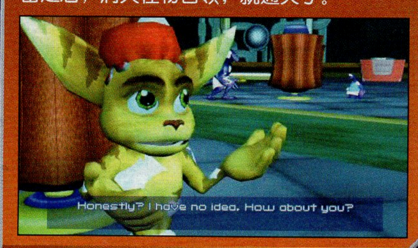
要通过危险的熔岩地带，必须用飞镖和食人花打开前面的平台，出现可以垫脚的地方之后前进。连躲带偷袭来到有提示的地方，使用食人花将机关缠住，然后来到上面的一个洞口。清除敌人之后解锁，从绿色的三角装置跳进去。里面是大量埋伏的敌兵——这种不利的局势必须用食人花和炸弹来解决，好在场地上有2个加血，和他们周旋一下就可以解决了。之后再向前，清除敌人之后乘电梯来到上边。进入之后要小心一种警卫机器人，它平时看上去很迟钝的样子，但是一旦发现目标就变得十分凶猛，最好避开他。绕到里边之后，进入高警戒的采矿作业区。这里也是绝对不能被发现的高危地带，只能利用二段跳从上面的箱子走过去，到接近出口的地方，copy一个警卫，之后趁他转身的时候进门。注意千万不要被浮空的监视器发现。之后是一段充满激光的防区，用钢笔可以堵住一些激光，然后见缝插针地前进。最后还是copy警卫的形象进入后面的门。

克拉克进门之后，却发现自己被关在里面。而监视器上出现了另外一个克拉克，将所有的金钱运走了。克拉克意识到自己和拉切特一样被人陷害了，好在小助手们都在，又一次紧急拯救大行动拉开了序幕。

小机器人们进入工厂之后，需要扳动机关使有轮子的平台转动。这时候分头行动的优势体现了传来。前面有地方需要按□键荡过去。之后在前面打倒一个敌人，捡起他的头部，在门前扫描一下就可以进去了。里面需要让一个小机器人搬动机关，帮助另外两人往前走。一直走到头，在充电装置那里充电之后，开启旁边的机关解除障碍，之后破坏旁边的一个装置，返回最初有轮子的平台那里继续走。前面还是反复充电解除障碍的过程，灵活利用三个小机器人，就可以一直前进到最后充电的地方。将3个充电装置同时开启，就可以救出克拉克了。为了洗清自己的冤屈，克拉克决定继续调查Kingpin的下落。现在Kingpin到了银河边缘的太空船墓场（Spaceship Graveyard），克拉克于是也追踪而去。

Prison Planet, The Showers

拉切特在洗澡的时候不小心弄坏了水管，愤怒的犯人们纷纷把气撒在他的身上。这场战斗是在浴室进行的，所有人都只披着浴巾，如果被攻击的话，无论敌我双方的浴巾都会被打掉，之后满屏幕的裸男们都会被黑色方块挡住要害……真是恶趣味的一关。澡堂四周的螺栓装置可以把敌人吸走，中间的冲水装置可以给敌人很大伤害，但是也会伤到自己，一定要注意。连续打败犯人和怪物的攻击之后，消灭怪物首领，就通关了。



Spaceship Graveyard

Kingpin在这里秘密制造了一支发射卫星的火箭。卫星上搭载了宝石“无尽之眼”，能够发射强大的激光光束。这个足以摧毁行星的装置引起了克拉克的警觉。如果不去阻止Kingpin，也许会有更大的麻烦发生。

这里十分混乱，一开始就要与一大票敌

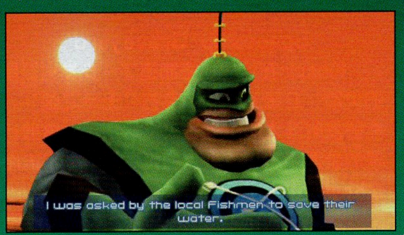
有PSP的美女请加我QQ吧，嘿嘿！（八房：你慢慢等吧。）
北京市通州区张家湾镇，QQ：81512731。 北京 刘海龙 交友

人战斗。注意会爆炸的油罐，一直往前走，用炸弹打开一个洞口之后进入。里面有一种浮空的球状生物，一接近就会爆炸，还会引起连锁反应。最好在远处用飞镖将其引爆，还有炮台的威力也很大，用炸弹可以在远处干掉它。进入下一个场景后消灭全部杂兵，解锁之后乘升降台到上面一层。前面是激光密布的防御区域，通过之后在高处用飞镖打下两个空中悬挂的箱子，消灭敌人之后在屋子的一角解锁，之后利用食人花把旋转的桨叶缠住，一直来到上面。继续往前走，来到一个必须用二段跳和浮空才能通过的地方，注意不要碰到空中的爆炸生物。解开后面的两个锁，最后来到一个通道。

克拉克找到了Kingpin，却惊异地发现它只是一个受操纵的傀儡。真正的幕后黑手是克朗克（Klunk），是反派科学家邪恶博士为了跟踪拉切特制造的假克拉克。在3代的故事结束之后它一直在工厂担任制作马桶的工作（汗），有一天他在电视上看到拉切特与克拉克受奖的镜头，受刺激之后心生怨恨，愤然辞职。之后他就失了踪，谁想这家伙为了报仇居然陷害克拉克进了监狱，并且还陷害了克拉克。克朗克的火箭已经发射升空，他叮嘱手下将克拉克严加看管，之后就离开了。

Quarkography, Ch4

夸克队长在太空船墓场回忆自己过去拯救遇难船的故事。一只巨大章鱼一样的宇宙生物盘踞在这里，夸克队长必须躲开触手攻击，一边消灭敌人一边拯救遇难的船。到遇难船那里之后，要连续按×键才能把船救出。之后要按△键坐在敌人的炮台上打开通路，救出几次遇难者之后，与宇宙生物的本体决战。直接乱拳伺候是可以的，另外等柠檬滚到BOSS眼球跟前时跳上去踩，喷出的柠檬汁会给BOSS造成巨大的伤害。

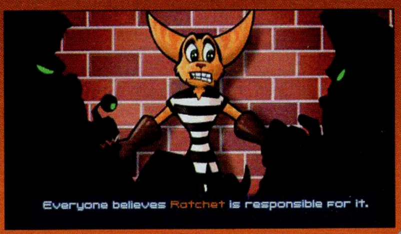


The Quasar Fields

夸克队长离开之后，克拉克发现自己的飞船不见了，必须想法逃离这里。这时他站在能量场上，突然脑袋变大了，接着整个身体也巨大化。克拉克要依靠自己的力量逃出这里，按方向键移动，×和○是发射子弹，□未发射导弹，△为威力很高的激光攻击。在路上一定要躲避各种障碍，同时还要消灭敌人。在道路的尽头有BOSS，小心躲避它的攻击，用激光干掉它。

Prison Planet, Prison Breakout!

拉切特所在的监狱发生了暴动，这次拉切特必须防止犯人们逃跑，跑出8人就算失败。一开始可以站在警卫那里，借助警方的武器牵制大部分敌人，然后将冲过来的敌人干掉。这次完全是防卫战，必须要坚持住。



Hydrano

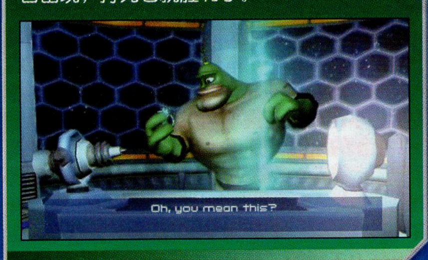
克拉克跟踪克朗克的手下Head Goon，这次是赛车追逐战。虽然路上依然有不少阻挠的家伙，但是克拉克还是成功地追到了Goon，并且从他口中得知克朗克在水下基地中。于是克拉克将飞船变成潜水艇，潜入了克朗克的基地。

Quarkography, Ch5

夸克队长作为西部治安官守护水坝，必须打退敌人的20轮进攻。这是一场艰难的持久战，必须注意保持水坝的HP。夸克队长被敌人攻击3次之后会气绝一段时间，这时敌人会疯狂地破坏水坝。场地的道具可以帮助水坝修复，也可以清除敌人。有一种除草机十分厉害，可以瞬间秒杀大量杂兵，但是不常

问答 江苏 邵琪 是否应在暑期推出购机指南？我一年没碰掌机了。（八房：……）
江苏省常州市新北区，QQ：213000。

出现。其间还有大批疯牛奔跑过来，必须躲过，否则被撞死的话就会重新开始。最后头目出现，打死它就胜利了。



Underwater Base

克朗克的基地近在眼前，但是还不能进入。克拉克又派出三个助手为他开门。在这一关，小机器人的任务就是不停地从发电机那里取得电能，打开通电开关。打开之后进入旁边的钥匙孔一样的门，启动里面的开关。这时必须用小机器人组合、待机和充电的能力。反复开启通电开关继续前进，其间还要消灭敌人。最后要用3人同时点亮5个开关，必须排成三角形，因为充电有时间限制，所以玩家必须迅速采取行动。最后一个开关需要让两个小机器人咬住机关，最后一人快速冲破敌人的阻拦带着电冲到开关前，打开之后克拉克就可以进入基地了。

在基地里，克拉克需要通过各种危险的地形。有的平台会喷水，有的地方有浮游炸弹，如果中招的话就会掉进水里GAME OVER。前面有激光的通道十分危险，如果触发激光，通道会封闭，喷出毒气。此时立刻用喷火器打开封锁。走到尽头解锁之后，来到下面一层。前面只要copy敌人的样子就可以混过去，当然了想硬攻也不是不行。经过重重机关，克拉克终于来到了水下基地的最深处。

克朗克对于克拉克的到来并不惊讶。他自从决心向拉切特与克拉克复仇之后，就制定了一个十分恶毒的计划。他先是用精神控制装置操纵拉切特，把盗窃宝石的罪名嫁祸给他，之后又用宝石制作了一台巨型激光器，准备用来摧毁拉切特所在的星球，然后在毁灭之前充当"拯救世界"的英雄，以获得英雄的名誉。克拉克当然不能让他实施这个计划，于是在基地内部，真假克拉克的对决开始了。

最终BOSS：Klunk

这场战斗与《合金装备》初代的最终BOSS战很相似，一开始两人互相肉搏，连续输入两次QTE，就可以消耗克朗克的体力。之后克朗克驾驶Kingpin向克拉克发动攻击，此时要近身用炸弹炸它。干掉Kingpin之后再次出现QTE（每打倒BOSS一次都是如此）。

之后克朗克又驾驶邪恶博士的模型机，用三角结界封住克拉克的行动。一旦掉进三角就会损失体力，所以必须立即与之周旋，用飞镖和雨伞对付他。之后它会放出连串的子弹，看好距离用二段跳进行回避，之后立即用炸弹还击，几下可以将其打败。

这时克朗克的体力应该已经消耗过半，他按动了激光器的开关，并且将遥控器破坏了。如果不能阻止他，整个星球就会毁于一旦。之后克朗克放出拉切特的模型机器人，对付它可以使用食人花，但是周围的杂兵只能用飞镖之类武器对付。注意它放出的炸弹，必须后退躲避，不然后果很惨。之后三个机器人轮流上阵，要注意收集场地中出现的补给，及时补充体力和弹药，以及做好QTE，反复周旋数回合之后，克朗克的体力就被榨干了。

克朗克启动的激光发射器眼看就要发射了，克拉克必须想办法找出密码让激光器停下来。他试了试"克拉克是个猪头"这个密码，果然奏效了（汗）。夸克队长被传送到发射激光的卫星上面，在千钧一发的关头拿下了宝石，激光器停止了。克拉克成功地为拉切特洗刷了冤屈，把他从监狱中救了出来。而夸克队长也得到一笔不菲的报酬，以资助他写完自传。不过危险并未消除，夸克队长身边的巴尼原来是克朗克派来的间谍，他想干掉夸克为主人报仇的时候，被及时赶到的克拉克打倒。此后一切风波都平定了，克拉克与拉切特重新过着安逸的生活。而克朗克则被改造成了一个吸尘器，留在拉切特家里担任扫除的工作，对于这个野心勃勃却功亏一篑的的恶人来说，自己落得这样的结局真不知道是该哭还是该笑。不管怎么说，克拉克这次与好朋友拉切特一样，成了拯救世界的英雄。

攻略研究

不大喜欢新回函卡呢，上期中了T恤，哈哈。
天津市红桥区，QQ：748970448。 天津 马赛 交友



□文责／零羽

NDS

无限边境 机战OG传说

RPG ●BANPRESTO●2008年5月29日 ●1人/5040日元●128MB

精神指令系统是机战(也包括OG)系列游戏中的精髓系统之一。本作既然号称是继承了OG系列的“DNA”,那精神指令系统自然是不能少的了。本作不仅是简单的继承,还在此基础上进行了全新的原创。像“毒舌”、“式占”、“博打”、“结界”等就都是本作中原创的特殊精神指令。另外，还有像“加速”、“脱力”、“补给”、“不屈”等等原作中的经典精神指令，也都被赋予了新的“意义”(即,使用效果)。下面就为大家具体讲解一下游戏中出现的全部精神指令的具体效果。(注:每个精神指令消费的SP量，以在角色解析中的登出，下面就不写了……)

指令名	使用效果
爱	我方全体人员HP100%回复。
足かせ	随意指定敌方1人，1回合内SPD值下降10%。
威压	敌方全体SPD值下降10%,效果也是1个回合。
祈り	随意指定我方1人,解除其任意一种异常状态。
应援	随意指定我方1人,战斗终了后的EXP值为150%。
觉醒	将自己的COM值最大上限提升为120%（正常状态下为100%），持续效果为3个回合。
搅乱	降低敌全体的TEC值10%,效果仅为1个回合。
加速	自己的SPD值上升15%,持续效果为3个回合。
感应	随意指定我方1人的一次攻击附加“必中”效果。
眼力	随意指定敌方1人，一定几率使其陷入麻痹状态，成功后持续效果为3个回合。
气合	回复自己的COM值30%。
绊	回复我方全体人员50%的HP。
奇迹	同时使用“加速”、“必中”、“闪き”、“气合”、“魂”与“幸运”。
期待	随意指定我方1人，回复其SP值20点。
气魄	回复自己50%的COM。
切り札	同时使用“加速”、“直击”、“觉醒”、“斗志”、“热血”与“努力”。
激励	随意指定我方1人，回复其30%的COM。
结界	我方全体异常状态效果无效,持续时间3回合。
幸运	战斗终了后，我方取得资金为150%。
高扬	使自己的任何技能都可以将对敌人造成很高的浮空效果。持续时间为3个回合。
孤高	将自己的COM最大上限提升至150%。持续效果为3个回合。
言灵	敌方全体的ATK下降5%,持续效果为2个回合。
鼓舞	回复我方全体的COM值30%。
根性	回复自己50%的HP。
士气	使我方全体人员的CRT值上升20%。持续效果为3个回合。
集中	提升自己的TEC值15%。持续效果为3个回合。
情热	一次攻击时，必杀槽的积蓄值提升为150%。
信念	使自己无视任何异常状态效果,持续时间3回合。
信赖	随意指定我方1人，回复其HP值30%。
狙击	随意指定敌方1人，一定几率使其陷入气绝状态。成功后持续效果1回合。
脱力	随意指定敌方1人，降低其ATK5%、DEF5%。持续效果为2个回合。
魂	使自己的一次攻击时，对敌人造成的最终伤害值为200%。但不会出现会心一击效果。
直击	使自己的一次攻击时的第一击，无视敌方的防御，100%命中。
式占	指定我方1人,对其使用精神指令“博打”。
手加减	使自己的一次攻击时,对敌方造成的伤害值大幅度减少。（注：此精神指令只出现于“式占”或“博打”中……）
铁壁	提升自己的DEF值20%。持续效果为3个回合。
电瞬	使用后的次回合,100%会在最初行动。(注:如1回合内有两人以上使用了精神指令“电瞬”的话,则系统会按照SPD值来决定优先顺序。
斗志	使自己的CRT值提升20%,持续效果为3回合。
毒舌	随意指定敌方1人，一定几率使其陷入中毒状态。成功后效果持续5个回合。
ド根性	回复自己的HP到最大上限。
突击	使自己的一次攻击无视敌人的重量,将其击飞。
努力	使自己在本次战斗结束后获得的EXP增加为150%。
热血	使自己的一次攻击时对敌人造成的最终伤害值变为150%。但不会出现会心一击的效果。
博打	随机从全部精神指令中选择一个使用。
八卦	随机指定我方1人，回复其SP值20点。
必中	使自己的一次攻击完全命中敌方目标，不会出现防御或回避现象。
闪き	强制回避敌方的一次攻击。
不屈	提升自己的GRD值50%，并且受到的伤害值降低30%。效果只有一次。
复活	随意指定我方1人，解除其频死状态，并回复50%的HP。
舞踊	解除我方全体人员的异常状态效果。
补给	随意指定我方1人，回复其COM值30%，以及SP值20点。
友情	回复我方全体人员30%的HP。

交友 福建 邓光伟
我寄了那么多次，也该让我中奖了吧。
福建省福州市晋安区，QQ：757090600

全角色彻底研究

角色介绍　哈肯·布罗宁古(ハーケン・ブロウニング)　CV:桧山修之

本作游戏的主人公。Lost Herencia出身的赏金猎人。同时也是地上战舰“查伊德·库洛克迪露”的舰长。哈肯这个表情冷酷的帅哥，在战斗时使用的武器为复合型机枪、打桩机以及扑克牌型的爆弹。

使用心得

作为游戏的主人公,哈肯能力虽然不是很强大,但其是游戏中唯一能召唤“超级萝卜”,使用究极必杀技的人（锡华MM的邪鬼枪王不算……）。在游戏的初期阶段，哈肯的能力十分一般，比起同样是身为男性的零儿来说,哈肯更适合去后面坐板凳……不，是去做后方支援。

如果大家一直在用哈肯的话,就能发现从游戏的中期开始,他的实用性渐渐体现出来。随着他等级的提升,热血、闪き等精神指令会相继习得，在他等级达到44时还会习得全员中绝无仅有的精神指令“切り札”。并且根据剧情的推进,在哈肯习得了究极必杀技“暴走亡灵”之后，更是一下跃居为队伍中的TOP.1。可以说是典型的大器晚成型。从技能上看,他还是很适合初学者使用的,全部技能在连接方面都非常容易,即便在其中穿插援护攻击,也是游刃有余的。不过，由于他的技能中大多是低段位的攻击，对于敌方身体沉重的目标来说,显得有些吃力(攻击伤害上会降低不少……)此时如果辅以合理的援护攻击,到也不是不能解决，只不过使用上要求的难度还是比较高的。另外专用武器中,增加CRT补正的不在少数,当哈肯习得了精神指令“士气”后,便可以通过用较高的CRT值来达到低消费高伤害的效果。虽然用此方法需要一定的RP,不过,不需要过多的SP就能每回合都达到挂上热血的效果,想来也是比较划算的。

哈肯最大的特征是拥有究极的必杀技“暴走亡灵”,在游戏的中、后期,配合热血或切り札可以轻易的对敌方BOSS级目标造成5万点以上的伤害。为此,大家在给哈肯选择装备品时,最优先的不是攻击力而是SP!必须要确保哈肯有足够的SP,否则就需要每次BOSS战时都浪费掉大量的回复SP的药品了。

特殊技能表

技能名称	发挥效果	习得等级
饱き性	TEC-10，但只有5%的几率发动……	初期
ガンファイト	发动精神指令“斗志”,不过只有10%的几率。	初期
开拓者精神	发动精神指令“情热”,在F.GAUGE30%以下时,有30%的几率发动。	4
斗争心	发动精神指令“气合”,不过只有10%的几率。	10
底力	DEF+10、CRT/EVA+10%，在HP30%以下时，有50%的几率发动。	28
起死回生	HP/SP/COM等3项数值全部回复到最大上限。在HP/SP/COM3项数值都在10%以下时发动。	48

通常技·援护技表

名称	消费值	威力	Fゲージ增加率	习得等级	附加属性
テキサス·ホールデム	COM25%	中	中	初期	气绝判定
ハイロー·ドロウ	COM10%	中	低	初期	无
ベスト·フラッシュ	COM10%	低	高	7	无
ファイブ·スタッド	COM35%	高	低	20	气绝判定
ジャック·ポット	COM20%	中	中	30	无
ブラインド·ベット（援护技）	SP5	–	–	初期	气绝判定

必杀技·特殊技表

种类	名称	消费值	习得等级	特性
必	ラスト·ショウダウン	SP0 COM0%	初期	偶尔出现大伤害（真的是偶尔……）
特	ランページ·スペクター	SP50 COM80%	子夜与黄昏加入后	敌1体超大伤害
特	究极!ゲシュペンストキック	SP50 COM50%	幻影加入后	敌2体大伤害
特	ジャック·ポット	SP20 COM30%	11	敌3体同时攻击

攻略研究

角色介绍 阿信·布雷迪鲁（アシェン・ブレイデル） CV:清水香里

战斗用机器人，哈肯的直属部下。阿信平时总是一副面无表情的样子，且说话语气也很冷淡。但在她发动了特殊能力“DTD”后，就会由于“热暴走”使自己的性格逆变，展现出天真、活泼的一面。阿信在战斗时是以格斗系招式为主，而武器则是暗藏在自己双腕内的各种装备。

使用心得

号称“毒舌机器人”的阿信，其精神指令“毒舌”在游戏初期某些BOSS战时可以发挥出意想不到的效果。

总体上来看，阿信的各个技能使用起来都非常简单，各技能间随意的搭配都可以很好的到达连击的效果。不过部分的技能使用时在某个阶段却有着致命的缺陷。尤其是对付“重量”级的敌人时，可能会出现被强制回避反击的情况。

阿信在队伍的后方进行支援时，其援护攻击不但威力较高，而且攻击判定也相对较大，不过与普通技攻击一样，援护攻击在对付重量较高的敌人时，也显得力不从心。

阿信的特殊技コード・ラミア属于实用性很强的技能，SP与COM值消费较少，但效果却是很高。在对敌人造成不低于普通一套连续技的伤害的同时，还可以回复自己的HP。另外，在攻击的过程中还会随机的回复SP或COM值。在战斗时灵活运用此技能，可以节省不少的回复系药品。

从精神指令上来看，阿信比起我方其它的队员来就有不少劣势了。她的精神指令中，不仅是缺少像“魂”、“切り札”、“奇迹”等重量级的精神指令，就连最基本的“热血”也都没有……这就造成了阿信在游戏后期时，明显会体现出“出力不足”的特征。而要说让她来负责回复，只有“信赖”的阿信还真比不了乳牛的“爱”……还有，毒舌、足かせ等辅助型精神指令在以“持久战”为主的游戏初期还算是较为实用，等到了以“大伤害”为主的游戏后期，基本也就没什么意义了。

看过上面的内容后，大家也许都猜到了，阿信与哈肯正好相反，越是到了后期，就越是出力不足。随着游戏剧情的推进，渐渐地就可以将她与零儿等人替换了……

特殊技能表

技能名称	发挥效果	习得等级
ショート	减少敌人5%的HP，不过也只有5%的几率发动。	初期
インファイト	发动精神指令“集中”，不过只有10%的几率。	初期
リペアキット	HP10%回复，不过只有10%的几率。	3
プロペラントタンク	发动精神指令“期待”，在SP10%以下时，有10%的几率发动。	9
フルブロック	发动精神指令“信念”，不过只有10%的几率。	18
ソーラーパネル	F.GAUGE+20%。不过只有10%的几率。	40

通常技・援护技表

名称	消费值	威力	Fゲージ增加率	习得等级	附加属性
タイグレス・バイト	COM15%	中	中	初期	无
ゲンブ・スパイク	COM10%	低	高	初期	气绝判定
ディバイン・ランサー	COM30%	高	低	7	气绝判定
デモンズ・ランサー	COM25%	中	高	20	无
ドラゴン・スケイル	COM15%	中	低	30	气绝判定
ファントム・ステップ(援护技)	SP5	–	–	初期	气绝判定

必杀技・特殊技表

种类	名称	消费值	习得等级	特性
必	ファンタズム・フェニックス	SP0 COM0%	初期	出现会心一击时的伤害值增加
特	コード・ラミア	SP20 COM30%	13	对目标发动攻击后回复HP,并随机回复SP、COM
特	コード・エムプーサ	SP15 COM30%	27	对敌3体使用“足かせ”、“搅乱”

问答 云南 钟沛恒 各位编编们，我的NDSL的机器边上透明的一条脏了，怎么清理呢？（猴子：请专人拆机清洗。）
云南省曲靖市烟厂四生活区，oo005sss@126.com

角色介绍 楠舞神夜

C V:ゆかな

出生在神乐天原的皇族“楠舞”家的爆乳姬。根据家族传统，要在成人仪式前进行周游全国旅行。自小就练习剑术的神夜，在战斗时使用的武器是护式·斩冠刀，此武器明显就是从机战OG系列中曾加大叔的零式/三式斩舰刀恶搞而来。（此武器的同音字名称也可以写作“五式·斩舰刀”……）

使用心得

身为本作游戏的女主人公，神夜在各方面上都是值得称赞的。先从攻击上来看，使用“斩舰刀”作为武器的神夜，攻击速度虽然略微显慢，但靠着较多的连击数，却能对敌人造成很大的伤害。其中尤其是部分招式里的最后几下，攻击伤害值极大。其必杀技攻击也是同样的大伤害效果，在游戏的后期配合着精神指令“奇迹”来使用，有着不输给男主人公哈肯的究极必杀技“暴走亡灵”的可观伤害值。

说完了攻击力，再看回复以及防御方面。神夜的第一个精神力就已经很让人震惊了，居然是有着全员HP100%回复效果的“爱”！为了避免铺张浪费的显现过度发生，神夜还习得了精神指令“信赖”……还有就是可以回复我方任意一人各种异常状态的精神指令“祈り”，就凭这几个精神指令，队伍中“奶妈”宝座非她莫属。除了上述的回复系精神指令之外，神夜还有着很强的防御型精神指令“铁壁”……当然了，最强的还要数“博打”。只消费5点SP的“博打”的效果是随机使用一个精神力，而随机的范围不是从神夜能够习得的精神指令，而是在游戏中出现的全部精神指令里选择。由于本作中能够造成负面影响的精神指令实在是不多，绝大多数都是有着“正面”效果的精神指令，所以使用“博打”基本上都是稳赚不赔的。运气好的话，博出个“魂”、“奇迹”之类的，那就赚大了……

综上所述，攻防一体的神夜绝对是游戏中不可或缺的重要角色。另外注意一点，与哈肯类似，神夜的SP消耗量也是十分惊人。在为神夜挑选装备时，也应该以附加了增加SP最大上限的为首选。

特殊技能表

技能名称	发挥效果	习得等级
ひっこみ思案	降低敌方SPD值10点。5%的几率。	初期
敏感ボディ	发动精神指令“闪き”，在HP30%以下时，有30%的几率发动。	初期
精神统一	发动精神指令“期待”，在HP10%以下时，有10%的几率发动。	2
がんばり屋	发动精神指令“努力”，在HP50%以下时，有50%的几率发动。	11
インファイト	发动精神指令“集中”，只有10%的几率。	26
一击必杀の心得	发动精神指令“热血”，在HP10%以下时，有30%的几率发动。	38

通常技·援护技表

名称	消费值	威力	Fゲージ增加率	习得等级	附加属性
燕の介	20	高	低	初期	无
如来の钵	15	中	高	初期	无
蓬莱の枝	10	低	高	7	无
火鼠の衣	20	高	中	20	无
龙颚门の珠	35	高	高	30	无
楠舞灵术·护钢（援护技）	–	–	–	初期	无

必杀技·特殊技表

种类	名称	消费值	习得等级	特性
必	楠舞一刀流奥义·月架美刃	SP0 COM0%	初期	会心一击时伤害值增加
特	楠舞灵术奥义·月魅酒	SP20 COM30%	Lv16	味方全体随机回复HP20%
特	楠舞灵术秘奥义·华美酒	SP20 COM30%	Lv32	敌全体同时攻击,附加中毒、麻痹效果
特	楠舞一刀流秘奥义·彻炮	SP80 COM50%	Lv40	大威力敌全体同时攻击

角色介绍 锡华姬

CV:能登麻美子

与楠舞神夜同为神乐天原出身的式鬼一族的贫乳姬。从表面上看，锡华姬也就是一个15岁左右的小萝莉，但她的实际年龄已经超过了200岁……与队伍中其他的角色不同，战斗时主要露脸的不是锡华姬，而是她的式鬼“邪鬼枪王”。而锡华姬主要的任务则是在一旁手舞足蹈的瞎指挥……

使用心得

游戏中唯一拥有“自主机体产权”的就是锡华姬了。邪鬼枪王虽然不及从OG中来客串的那几位，不过毕竟它也算是个“萝卜”，能力还是很强大地。

锡华姬的邪鬼枪王主要是以射击系武器为攻击主体。每个技能中的连击数量都较多，如果能够全部命中的话，对敌人造成的伤害值还是比较可观的。不过，由于锡华姬的命中率不是很高，且在每个技能的连击过程中还有不少的破绽，对于某些敌人来说，可以轻易的为其创造出强制回避+反击的机会……

锡华姬在队伍后方做支援时，她的援护攻击技还是比较好用的，使用的时机与攻击的伤害值都不错。不过，由于锡华姬有着不少很好用的支援型精神指令，比起后方支援，还是让她作为前卫更加合适。另外，由于锡华姬的SPD值在我方全部角色中是最高的（甚至能超过大部分的BOSS级角色），所以利用此点可以让其担当药品管理员，随时为我方人员进行必要的回复。

锡华姬特殊技中的邪鬼枪・赌乱数是个比较特殊的技能。此技的效果为“1体大伤害+1体HP回复”，不过目标却是随机的……此特殊技的伤害值非常的高，即便是对子夜、黄昏等高级BOSS时，也能对其造成5万点左右的伤害。建议认为自己RP很高的玩家来使用，效果自然是很赞地。

最后提示一点，锡华姬的攻击力虽然较高，但在使用时要是不使用必中、高扬等精神指令，总是达不到预期的效果（主要是指在对付很重的敌人时）。而当面对体重较轻的敌人时，也会出现不少的被敌人强制回避并反击的机会，还需小心注意。

特殊技能表

技能名称	发挥效果	习得等级
冷え性	F-GAUGE减少10%，只有5%的几率发动。	初期
月面步行	发动精神指令“加速”，在SP10%以下时，有50%的几率发动。	初期
ガンファイト	发动精神指令“斗志”，只有10%的几率发动。	13
强运	发动精神指令“幸运”，在SP50%以下时，有10%的几率发动。	23
大胆不敌	发动精神指令“孤高”，在HP10%以下时，有30%的几率发动。	38
底力	DEF增加10点、CRT与EVA各加10%。在HP30%以下时，有50%的几率发动。	45

通常技・援护技表

名称	消费值	威力	Fゲージ增加率	习得等级	附加属性
邪鬼枪・弹锁	15	中	低	初期	无
邪鬼枪・梵破	10	低	中	初期	无
锡华・美丝	20	中	高	7	无
邪鬼枪・封印破	20	高	低	20	无
邪鬼枪・封印牙	35	高	中	30	无
邪鬼枪・神酒锁（援护技）	–	–	–	初期	无

必杀技・特殊技表

种类	名称	消费值	习得等级	特性
必	邪鬼枪・桃源乡	SP0 COM0%	初期	对敌人使用多连击数的攻击技
特	邪鬼枪・赌乱数	SP20 COM30%	14	从参战的全员中随机选出2人,1人大回复，另一人大伤害。
特	邪鬼枪・炮阵	SP25 COM30%	27	敌全体大伤害攻击。”

交友 浙江 杨剑
我是永康的一名掌机迷，在这里的玩家们请加我的QQ啊。
浙江省硬抗使九铃中路，QQ：281714501

角色介绍 有栖 零儿 CV:井上和彦

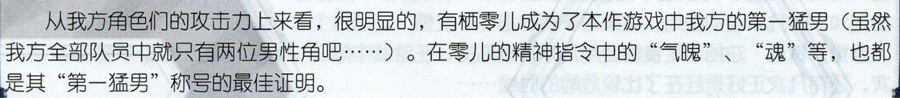
从《NAMCO×CAPCOM》而来的客串角色。对付超常现象的日本特殊机构“森罗”的一名战士。为了调查被称为“摇动”的次元歪曲现象而转移到哈肯一行人所在的世界中。在战斗时，零儿使用的是名为“火遂”的日本刀，以及名为“地丰”胁差。

使用心得

比起本作游戏中另一个男性角色，即本作的“默认”主人公哈肯来说，给人感觉，有栖零儿从性格等方面都更像是真正的主人公（毕竟他与机战OG系列中的主人公南部响介很是相似）。

有栖零儿的各项能力值都算是比较平均，而且他的SPD值也不算很低。零儿的招式技能基本上都属于使用简单，且威力惊人的类型。即便是当他做为后方队员，进行“援护攻击”登场时，他那攻击力极高的连续斩击技，也基本上能与亡灵、古铁等PT的援护攻击不相上下了。

能够对敌方角色造成极大的伤害，可以上说是有栖零儿的最大特点了。比起其搭档小牟的那些异常华丽招式来说，零儿招式中的每一击，都更加注重“威力”这两个字。并且，在零儿的技能中，大部分都是附加了“气绝”、“麻痹”等特殊属性的。即便是不使用必杀技，配合着精神指令“魂”使出的一套连续技，也能对敌方角色的造成很强的打击。



从我方角色们的攻击力上来看，很明显的，有栖零儿成为了本作游戏中我方的第一猛男（虽然我方全部队员中就只有两位男性角色吧……）。在零儿的精神指令中的“气魄”、“魂”等，也都是其“第一猛男”称号的最佳证明。




说到精神指令，像“言灵”、“电瞬”等也都是实用度很高的。但相对来说零儿也有个极大的缺陷，那就是SP值过低。从整体上来看，零儿的精神指令都是属于消费量较高的类型，而其SP值却正好与之成反比……如果要想让零儿在战斗中正常发挥出强大的实力，那SP回复系的药品就一定要保证充足。

特殊技能表

技能名称	发挥效果	习得等级
気負い	COM值减少10%。只有5%的几率发动。	初期
有栖家の血	发动精神指令“期待”，在HP10%以下时，有10%的几率发动。	初期
九字の型	发动精神指令“气合”，在COM10%以下时，有50%的几率发动。	12
逆转への秘策	发动精神指令“情热”，在HP10%以下时，有30%的几率发动。	4
物忌の型	发动精神指令“闪き”，在HP10%以下时，有50%的几率发动。	26
桔梗印の型	发动精神指令“觉醒”，在HP10%以下时，有30%的几率发动。	32

通常技・援护技表

名称	消费值	威力	Fゲージ增加率	习得等级	附加属性
火磷・壹の型	20	中	低	初期	气绝判定
二丁・树金道	10	中	低	初期	无
地丰・春雷の型	15	中	中	7	麻痹判定
二刀・电钢刹火	25	高	低	20	麻痹判定
火磷・贰の型	30	高	低	30	气绝判定
二刀・一迅（援护技）	–	–	–	初期	气绝判定

必杀技・特殊技表

种类	名称	消费值	习得等级	特性
必	护业拔刀法奥义・真罗万象	SP0 COM0%	初期	无
特	有栖流・里鬼门开放	SP20 COM50%	40	我方全体附加精神指令“电瞬”。
特	二丁・枪の型・极	SP25 COM30%	24	对敌方全体进行大伤害



角色介绍 小牟

CV:南央美

本作中长相最萌、年龄最老的角色，与零儿是亲密无间的好搭档的小牟同样是“森罗”中的一员。外表看似很萌的小牟，实际上是只已经存活了765年之久的老狐仙。战斗时小牟使用的是一种将短刀暗藏在僧人的锡杖中的特殊武器，名称叫做“水怜”以及配套的手枪“银”与“白金”。

使用心得

本作游戏中零羽最喜欢的角色。身为狐仙的小牟，除了使用枪械，暗杀剑等武器之外，还可以使用妖术、符术、占卜术等法术。喜欢漫画、动画、格斗比赛以及上网（这都是是什么乱七八糟的爱好啊……）的小牟，最大的爱好居然是吃油炸食品……



各项能力虽然比KOS-MOS略低，但其SPD值却比KOS-MOS要高超许多（之所以要将这两人放在一起比，那是因为队中最后一人的位子，让她们两人争了很久，不过最后小牟还是凭着“爱”的补正战胜了KOS-MOS……）。而能够发挥小牟最大价值的地方就在其SPD值上！由于小牟有着很BT的精神指令“式占”，只要能确保她在我方队伍中是第一个行动的，就能保证每个回合时，我方全员都能在享受一次额外精神指令的情况下进行行动。这样一来，每个回合博出个“魂”、“切り札”之类的也是很正常的事情。

除了“式占”之外，小牟还有一个非常强力的特殊技——特选・油扬げ定食。此技能不需要任何的消费，而是在每个回合时都有10%的几率自动使用，效果等于精神指令“友情”。而且个人感觉，特选・油扬げ定食的使用几率是很高的，在游戏中隔三差五的小牟就会发动一次，还有几次正好是赶在了比较危险的时候……

上述所说的是小牟的“额外”价值。其实就做为一个参战角色来讲，小牟的能力也还是很强的。小牟的全部技能都非常华丽，在她刚刚加入我方队伍时，可能会觉得她的技能在连击时使用的很不方便，当适应了之后就会发现，小牟的连续技其实是非常连贯的，即便是BOSS级的敌人，也很难有使用强制回避的机会。

特殊技能表

技能名称	发挥效果	习得等级
不摄生	DEF降低10点，只有5%的几率发动。	初期
特选・油扬げ定食	发动精神指令“友情”，只有10%的几率发动。	4
桔梗印の型	发动精神指令“觉醒”，在HP10%以下时，有30%的几率发动。	34
禁の型	发动精神指令“不屈”，在HP10%以下时，有50%的几率发动。	40
せっかち	发动精神指令“加速”，在HP10%以下时，有50%的几率发动。	初期
厄除の型	发动精神指令“祈り”，在HP50%以下时，有50%的几率发动。	13

通常技・援护技表

名称	消费值	威力	Fゲージ增加率	习得等级	附加属性
水　z・贰の型	20	中	中	初期	气绝判定
二丁・刺铠闪	10	低	低	初期	无
仙狐妖术・龙虎连炮	25	中	中	7	无
小牟魔术	·20	高	中	20	气绝判定
朱雀刀・波乘の型	25	高	高	30	无
仙狐妖术・鬼门封じ（援护技）	–	–	–	初期	无

必杀技・特殊技表

种类	名称	消费值	习得等级	特性
必	护业拔刀法奥义・森罗万象	SP0 COM0%	初期	无
特	仙狐妖术・夺气の型	SP20 COM30%	15	对敌全体进行攻击，同时吸收敌人的HP来进行回复。
特	最终决战奥义・嫁入の型	SP40 COM50%	26	对敌全体进行爆弹攻击,并回复我方全员的HP(小牟自己除外……)

交友 北京 王伟天 本人自幼愿结交天下机友，欢迎来访！（猴子：这个“自幼”是从啥时候开始……？）
北京市朝阳区，QQ：895963243

角色介绍 KOS-MOS　CV：铃木麻里

编号为KP-X的战斗用人型兵器KOS-MOS在本作中采用的是第4种躯体样式。在安装了模拟人格OS的KOS-MOS体内，还是存在着许多未知的故障隐患，所以也经常会做出让人难以理解的事情来。不过具体在游戏中，这种场合还未发生过，KOS-MOS一直都是很乖很乖（来给你棒棒糖吃……）

使用心得

原作中KOS-MOS的实力是十分惊人的，因此对于这位实力强大的萝卜MM又多了一分期待……KOS-MOS的综合实力比较平均，或者说各项能力值都比较偏高。应该是属于万能型的人才，不过KOS-MOS却有着一个致命的弱点，那就是SPD值实在是太低了。由于本作游戏的战斗系统是以SPD值的高低来决定敌我双方的行动顺序的，而游戏中多数情况下又有着“先手必胜”这一潜规则……所以，即便是攻击力再高、能力再强的角色，如果每个回合总是要先被打，那也是十分不利的。

在精神指令方面，KOS-MOS基本上都是以“绊”、“补给”、“祈り”等辅助回复系的为主，缺少像“热血”、“魂”等攻击系的精神指令。这就造成了如果让KOS-MOS上场参战后，战斗时只能使用“突击”、“直击”等辅助攻击的精神指令，多少有点感觉是白白浪费了她那较高的攻击力。

可能是为了弥补KOS-MOS在SPD值上的不足，制作人员特意在她的特殊技能中加入了一个“ブースト”，通过此技能来强制提升KOS-MOS的实用程度……不过，ブースト的发动条件也是有“缺陷”的，虽然50%的几率已经是很高了，但另一个要求就是要KOS-MOS的SP不足10%，达成这一条件后，也就基本意味着KOS-MOS不能再使用精神指令了，除非人为的增加其SP的最大上限值，并且通过相关药品来严格控制她的SP量。虽然这样一来可以使KOS-MOS的能力最大限度的发挥，但比起其他角色来，这样的使用方法，确实是非常的累……

在使用上较为麻烦的KOS-MOS实际上还是有很大优势的，这个优势主要指的就是她的技能方面。像“G・SHOT”、“DORAGON・TOOTH”等技能的判定都非常的好，尤其是在对付体重较高的敌人时，更加的能体现出优势来。

特殊技能表

技能名称	发挥效果	习得等级
调整不足	ATK/DEF降低10点，只有5%的几率发动。	初期
チャージ	F-GAUGE增加20%，在COM10%以下时，有30%的几率发动。	23
圣母の器	发动精神指令“鼓舞”、“舞踊”、“结界”，在HP10%以下时,有30%的几率发动。	47
ブラッドダンサー	发动精神指令“魂”，在HP10%以下时，有30%的几率发动。	35
プラチナシンガー	发动精神指令“不屈”，在HP10%以下时，有50%的几率发动。	19
ブースト	发动精神指令“电瞬”，在SP10%以下时，有50%的几率发动。	初期

通常技・援护技表

名称	消费值	威力	Fゲージ增加率	习得等级	附加属性
S・SAULT	15	中	低	初期	无
VALKRIE	10	中	低	初期	无
G・SHOT	20	中	高	7	无
DORAGON・TOOTH	25	高	低	20	无
X・BUSTER	30	高	中	30	麻痹判定
W・S・SAULT（援护技）	–	–	–	初期	无

必杀技・特殊技表

种类	名称	消费值	习得等级	特性
必	D・TENERITAS	SP0 COM0%	初期	无
特	HILBERT EFFECT	SP30 COM50%	3	对敌全体使用“脱力”、“足かせ”
特	SPELL・BLADE	SP30 COM50%	28	对敌3体发动同时攻击

喜欢口袋、怪物猎人P2G还有恶魔城的玩家一定要给我E-Mail哦，注明你的Q号。
沈阳市和平区，lfx0098@163.com，QQ：709578328　辽宁 李凡星 交友



驯龙师音魂

NDS ARPG ●NBGI ●2007.11.1 ●5040日元/1人 ●512Mbit

NBGI制作的S・RPG游戏《训龙师音魂》虽然已经推出了半年，但是依然有很多玩家可以从中得到新的游戏乐趣，加入了育成和策略模拟的要素，龙蛋的养成和战斗的自由性使游戏内容更加丰富、有趣；充分利用了NDS的独占功能（触摸屏和麦克风），但是设计的又十分合理，触摸屏的操作全部轻轻点击即可，不用为划屏而担心，向麦克风输入声音时可以制造出不同的龙，不同的音阶和频率对应不同的属性，不愧为黑马中的黑马。虽然有RPG的成分，但是练级并不是本作的关键，最重要的是根据龙的属性、特技进行排兵布阵，从大的战略点着手，将敌人击败。下面将首先为大家复习一下各种龙的属性、特技，然后为大家推荐几种战术秘法，希望大家喜欢。□文责 / 蔬菜汁

特技

特技	说明
气流弹	一次性喷射出一个气流弹，给敌人HP予以不同程度的打击。
中毒	每回合自动减少一定的HP数值，大概40左右的居多。
禁锢	几个回合之内不能行动，一般是两个回合。
增加属性值	增加攻击、防御、速度、FP等属性的能力。

属性


火属性 获得FP的点数增加攻击力和防御力。


水属性 受到攻击时，FP上升1点。


风属性 攻击时出现小龙卷，给所有敌人伤害。


地属性 攻击时产生震慑作用，阻止敌人此回合的攻击。


光属性 同伴死亡时，光属性龙攻击力上升7点。


暗属性 可以使用暗净化，将被施与的附加能力消除。


无属性 攻击敌人时减少敌方FP1点。

战术秘法



猛冲猛打型阵法，选择此阵法一般有两大好处，一是不用太动脑子，只要进攻进攻再进攻就可以了，第二个好处是在打杂兵的时候非常省力。6个位置可以全部选用暗属性或火属性的战龙，也可以在后卫的位置上留一只光属性的龙。因为暗属性的攻防基本能力是所有属性中次强的，只有火属性在得到FP30点的补充后才会超越它，所以用它们做攻击最为合适不过。留一只光属性龙是以防不测，万一遇到强悍的对手，5只战龙全部被消灭的话，光属性可以得到35点以上的能力附加，就攻击力而言可以说一跃成为最强，反观对方已经是残兵败将，只要没有太大的差池，一般都可以反败为胜；技能方面，因为火属性和暗属性的气流弹和中毒等攻击技能居多，只要攻敌弱点就可以了，不过火属性释放一次技能后，基础攻防能力会有所下降。



←仔细看这只很像钟楼怪人的地属性战龙，手指上竟然停落着一只可爱的小鸟。

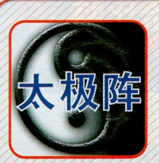
交友 上海 李子竹 最近手头比较紧，买完《迷》当点心吃了。上海制造局路455弄1号1611室，QQ878806686。



一火属性的战龙与风属性的战龙在空中展开激烈的争斗，阳光在空中的战场上铺满开来。



后发制人型阵法，依然是重点依靠属性相克将敌人打败的阵法。3个前锋可以使用技能为禁锢+中毒的暗属性，或减少敌人防御力的地属性。重要的是，前锋的作用只是破坏敌人的实力平衡，并不是起到消灭敌人的作用，在释放完技能取得效果后需要赶快将其换到后卫阵；3名后卫则可以从暗属性中进行选择，因为火属性和光属性都不能在第一时间给与敌人致命的打击。在将敌人第一阵前锋消灭以后，就可以将后阵换回来，重复战术。不过，本阵具有一定的危险性，前锋的生命一般都悬于一线。不过，如果之前很好的观察好敌人的情报数据后，算好提前量的话，就可以将损失降到最小。



持久消耗战阵法，主要依靠技能以获取胜利的阵法战术。与属性阵法不同的是，技能的使用要根据敌人的具体情况进行实施，不能一概而论，所以玩家需要有一定的机变能力。全员阵容为中毒+禁锢+防御，在第一时间先释放禁锢后，撤换到后阵，然后释放防御上升技能，接着放毒，再使用禁锢，如此循环往复无穷尽也。本阵法可以说有利也有弊，好处是不用看敌人的脸色，见山削山，见水土掩，只要时机选择的合适，一般都不会有失手的时候；不过不好的地方就是需要玩家有一定的耐心，一场大战下来，动则十数分钟，让人不仅心烦，还有就是，本阵法在遇到杂兵的时候十分尴尬，若使用战术配合进行突击的话玩家不免有些不甘心，但是硬打硬撞的话也许会有人员伤亡。正所谓敌强我强，敌弱我弱。



随机应变型阵法，本作中会出现一些技能特殊的战龙，如古龙中的NO.80可以一次发射6枚无规则的飞弹、金龙中的NO.90可以每回合攻击敌人两次等等，所以本阵法的特点就是发挥无比的单兵作战能力，根据战场的态势，攻击敌人的软肋。笔者建议的阵容为（暗属性）NO.70，技能为敌全体减少260HP同时自身减少340HP；（无属性）NO.76，技能为我方全体攻击力上升30；（水属性）NO.35，技能为敌全体被禁锢，数回合行动不能；（火属性）NO.15，技能为发射气流弹使敌人HP减少380；再有就是之前介绍过的NO.80和NO.90。当然这是7贤龙之外的最佳选择，论单兵作战的能力都非常优秀，也各有特点，不过要是用它们必须将游戏进行到一定的程度，而且RP极高(这样才能得到趁手的战龙）。

练级大法

在ヒノト北部的カクレの森中，在有上下两条路的宝箱附近可以遇到HP不高的リョウマ龙，1只的EXP为2000左右（相当于BOSS战的1/3），建议使用特技攻击，因为它们的防御力很强，且容易受惊逃跑。

攒钱大法

游戏初期的洞穴中会遇到一种宝石龙，消灭一只可得金钱100以上，不过与リョウマ龙一样，它们容易受惊，并且防御很强。

战龙量产化

本作中要得到某些高能力的战龙，必须要使用《训龙师音魂》官方网站的键盘，敲打正确的音符后才能获得，不过也有一些简单的方法，可以快速方便地制造出高性能的战龙，例如用手指尖轻敲麦克风处，可以制造出有节奏的高音；对着麦克风打响指时也可以制造出颤音。掌握了这些规律以后，就能够做出量产化的战龙小队了。

二周目的变化

在龙斗台竞技场中获胜后的奖金为1000G；各种稀有能力的龙（如掉落金钱颇多的宝石龙等）出现的几率大大增加，并且与其对阵时的优势也会变得非常明显；CPU的智能有一定的提高，战斗趋于白热化。

高考后的同学们，不管是开心还是难过，都要继续想着未来迈进哦！
安徽省怀远县，QQ：453181577
安徽 马群 交友

研究



《龙剑战记2》即将于7月发售，根据官网透露的消息，人物和动作都有大幅度的增加，其实《1》已经做的非常完美了，有很多值得深掘的要素令玩家们回味无穷，下面就为大家介绍一下游戏中主人公的全部技能，以及隐藏人物的出现条件，在《龙剑战记2》上市之前大家可以先热热身。本作中既有RPG游戏的剧情和学习要素，也有格斗游戏所特有的爽快的动作感，绝对称的上是一匹黑马。 □文责 / 蔬菜汁

龙剑战记

NDS　A·RPG·FTG　●BANPRESTO ●2007.5.17 ●5040日元/1—2人 ●256M

全招式详解及隐藏人物

希比特

属性	火
兵器	麒麟踩火剑
招式	
Y	撩剑式，轻剑技，即使据对方有一两步距离也可以击打到敌人，使敌损失HP70左右。
↑+Y	飞天，轻剑技，可以用剑气将敌人吹到空中，打击HP90左右。
↓+Y	袭阴，轻剑技，阴险的刺击敌下阴的狠辣招数，可伤敌HP80左右。
X	地崩，重剑技，向前跨出一步后从上向下狠击敌人，使敌损失HP100左右。
↑+X	升龙剑，重剑技，使敌人损失HP110左右，并将敌人击飞到空中，姿势很像升龙拳。
↓+X	锥心刺，重剑技，成弓步跳到敌人身前给头部以致命一击，伤敌HP110左右。
近身投掷	火焰脚，揪住敌人的头部，由下至上猛击其头部，将敌人踢飞到空中，伤敌HP100左右。

自身特点及对敌套路

“剑”号称“短兵之祖”、“百兵之君”，以轻动灵活著称，本作中希比特使用一把布满火焰的红色麒麟剑，威力更是非比寻常。对赤手空拳的敌人可以频繁使用轻剑技，在不让敌人近身的情况下伺机发出重剑技。

尤基

属性	风
武器	疾风碧玉刀
出现条件	火属性主角希比特的故事模式通关。
综合评定	尤基的速度很快，但是招式威力不大。

莎拉

属性	冰
武器	暗雪飘凌弓
出现条件	水属性主角卡伊尔的故事模式通关。
综合评定	莎拉的远距离攻击很厉害。

加蒙

属性	毒
武器	夺命追魂爪
出现条件	雷属性主角凯的故事模式通关。
综合评定	先下毒后防守的消耗性攻击很实用。

明日香

属性	花
武器	如意芭蕉扇
出现条件	土属性主角达伊奇的故事模式通关。
综合评定	威力不大，但却是最养眼的。

交友 河北 王宇
邯郸二中的兄弟，加我QQ吧。
河北省邯郸市铁西大街42号院，QQ382139080

卡伊尔

属性	水
兵器	双龙吐信枪
招式	
Y	点刺，用枪的前部袭扰敌人的轻技能，伤敌HP70左右。
↑+Y	枪花，用后枪的力量将敌人跳到空中的轻技能，伤敌HP90左右。
↓+Y	倒马刺，甩动身体，枪尖猛击敌下三路，伤敌HP90左右。
X	花枪乱舞,对敌人的上中下三路同时攻击的三连击,伤敌HP200左右。
↑+X	飞轮猛进，先刷一个枪花，然后中宫直进，猛击敌人胸部，伤敌HP 120左右。
↓+X	绊马枪，以下三路为重心，一边突进一边横扫敌人脚部，伤敌HP 100左右。
近身投掷	先揪住敌人的头部，然后舞动枪头,不停抡击敌人,伤敌HP200左右。

自身特点及对敌套路　枪号称“兵中之龙”，卡伊尔持枪的样子很像中国三国时代的猛将赵云，不知玩家发现没有。总的来说，卡伊尔的武器比较笨重，运用起来的速度比较慢，准备时间也比较长，但一旦发动会令对方防不胜防，

凯

属性	雷
兵器	无（徒手）
招式	
Y	直拳，轻技能，拳击中的基本招式，伤敌HP70左右。
↑+Y	升龙拳，轻技能，猛挥右拳将敌人击飞至空中，伤敌HP90左右。
↓+Y	咬杀，轻技能，双拳齐出，突袭敌人腹部，伤敌HP70左右。
X	流星拳,瞬间挥出无数拳,可以破解敌人的进攻招式,伤敌HP100以上。
↑+X	升龙霸,重拳技,向前跨出一步后，如龙般跃击敌人,伤敌HP100左右。
↓+X	爆头式,重拳技，向前猛窜重击敌头部，伤敌HP110左右。
近身投掷	乱殴，先在敌人腹部猛击数拳，然后一脚将敌人踢飞的5连击，伤敌HP200左右。

自身特点及对敌套路　凯的招式多变，而且十分注重速度性。虽然是赤手空拳，但也并不是只有距离敌人很近的时候才能伤敌，升龙霸就可以在很远处发动对敌人的袭击；凯的缺点是一旦与持兵器敌人碰撞，总会吃亏。

达伊奇

属性	土
兵器	天崩地裂锤
招式	
Y	轻锤,用锤首击打敌人腹部进行试探性进攻的轻技能,伤敌HP80左右。
↑+Y	扫头式，轻技能,猛击敌人头部,将敌人一下击飞，伤敌HP120左右。
↓+Y	扑击，连人带锤跃起砸向敌人的轻招式，伤敌HP100左右。
X	胡抡，一边抡锤一边前进的招式,有一段准备时间,伤敌HP130左右。
↑+X	猛力啪飞，扫头式的进化型，威力更甚，伤敌HP130左右。
↓+X	空中重锤，跃起空中后，狠砸敌人的重锤技，伤敌HP120左右。
近身投掷	千手助抡锤，地菩萨用手将敌人束缚后，抡击敌人的必杀技，伤敌HP180左右。

自身特点及对敌套路　所有主角中力量最大的，也是行动最为迟缓的一个，使用胡抡（X）就可以基本通吃，专门给对格斗游戏不感冒的玩家准备的万能型角色。不过因为速度上的劣势，使得几乎所有有一点基础的玩家都会敬而远之。



PSP

基连的野望 阿克西斯的威胁

SLG ●NBGI ●2008年2月7日 ●1人/6090日元 ●124KB

本作已发售近5个月了,想必大家都打通几个势力了吧,由于故事时间上的延续,像奥古、阿克西斯等原二流势力倒是追加了不少新剧情。随之在剧情选择分支上也就又出现了新困惑,尤其是对于剧情上不是很熟悉的人来说,每次的剧情分支选择时可能都是十分痛苦的,本篇文章中就为大家列出本作中比较有难度的阿克西斯篇主要流程事件,让我们引领哈曼女王的新吉翁军走向胜利吧。哈曼的新吉翁篇之所以有难度,主要就是由于王牌机师的流失问题,如果在分支选择上不细心考虑一番的话,玩到游戏中后期就只能考普通的量产机大部队来集团行动了,好,废话说了不少,下面开始进入正题。 □文责 / 零羽



游戏开始后的第2回合时，会发生“是否与奥古（エゥーゴ）同盟”的分支选项。如果选择“YES”，则我军就会与布雷克斯（ブレックス）率领的奥古军达成同盟协定，共同来对抗加米托夫率领的提坦斯军。在此之后的下一个回合时，会出现“是否与提坦斯的总帅加米托夫（ジャミトフ）会谈”的分支选项。此时如果选择“YES”，则会发生史实剧情“阿·帕瓦·库要塞(ア·バオア·クー)的崩坏”。在下一个回合时，则会有“所罗门（ソロモン）攻略作战”的提案。如果选择了“NO”，在下一个回合时，会出现“阿·帕瓦·库”的歼灭作战提案。实行此提案后的下一个回合时会有“所罗门攻略作战”的提案。

返回到上面的第一分支“是否与奥古同盟”来看,如果选择了“NO”的话，在分支事件结束2个回合后，即,第4回合时，会出现“阿·帕瓦·库”的歼灭作战提案，在发动此作战的1回合后，会有“所罗门攻略作战”的提案。

无论大家做出任何的选择，在发动所罗门攻略作战，并成功制压所罗门要塞的5个回合之后。都会出现“是否同意派遣马修玛（マシュマー）等人潜入卫星殖民地”的分支选项。如果选择“YES”后，马修马、庞帕·利达（パンパ·リダ）、比安（ビアン）、古雷米（グレミー）、瓦母（ワイム）、哥佟（ゴットン）等人就会脱离战线，进入特殊任务状态。在此之后进行古里普斯2（グリプス2）攻略作战后就会出现“是否对马修玛小队进行支援”的分支选项。如果选择了“YES”，则会派出基拉（キャラ）前去支援马修玛小队（基拉会脱离战线，进入特殊任务状态）。在之后的第2个回合时，会有庞帕·利达、比安、瓦母的战死报告。同时出现“是否对马修玛进行降级处分”的分支选项。如果选择“YES”，则是史实剧情，如果选择了“NO”，那么在2个回合之后马修玛就会失踪（也就可以看做是间接战死……),在马修玛的失踪报告后的第3个回合，基拉也随之而去（即,第二名失踪者……）。与基拉的失踪报告同时出现的还有“是否派遣哥佟去追击阿盖玛(アーガマ)的分支选项(汗，这不是去白白送死吗……）。如果选择“YES”,在2个回合之后，就会有哥佟的战死报告，不过，值得庆幸的是基拉居然神奇的复归了！？如果选择了“NO”的话,就会发生哥佟临阵逃亡的剧情,而基拉也会继续处于失踪的状态。在经过N个回合之后，会出现“派遣谍报部成员寻找逃亡的哥佟与失踪的基拉”的分支选项，选择“YES”后，在下个回合时谍报员会将此二人找回。而选择“NO”的话，则……相信不说大家也都知道了吧……

交友 山东 鲁云帆 有喜欢口袋妖怪和敢达的人吗？ 山东东营石油大学成教学院

回到上面的“是否同意派遣马修玛（マシュマー）等人潜入卫星殖民地”的分支选项。如果选择了“NO”，则在一回合后出现马修玛失踪的报告，同时庞帕·利达、比安、瓦母、古雷米、哥佟会复归，转到通常任务中。而在10回合后，马修玛也会复归（最完美的一个分支结局）。最后，如果在上一段文字中的第一个选项，即，“是否同意派遣马修玛（マシュマー）等人潜入卫星殖民地”的分支选项时选择了“NO”的话，那么请跳过上一段文字，直接看下文，谢谢……

在大家制压了“鲁娜2”（ルナ2）后的下一个回合时，会再次出现“是否与加米托夫会见”的分支选项。如果选择了“YES”，则会按照原作的史实剧情，希洛克篡权，成为了提坦斯军新的总帅。而选择“NO”后，则不会发生任何事件（无事终了！？）。在此之后，紧接着就会出现古里普斯2的攻略作战提案。实行后会出现“是否夺取卫星加农炮（コロニーレーザー）”的分支选项。如果选择了“YES”，并且我军与奥古军是同盟关系的话，那么在我军部队展开作战时就会出现提坦斯方的部队数大幅减少的事件。

而同样是选择了“YES”，我军没有与奥古军同盟的话，那么在我军展开作战时，则会受到与提坦斯军相同的打击（即，我军与提坦斯军双方的部队数量大幅减少……）如果在这个分支中选择了“NO”，则会在我军部队进攻古里普斯2的第3个战略回合时，发生卫星加农炮发射的事件，而结果非常简单，是我军部队被全灭……所以，无论如何，大家也要避免选择这个分支。

当成功完成了古里普斯2的制压作战之后，又会有新的分支选项出现。在此时如果是与奥古有同盟关系，并且善恶值大幅偏向了LAW的话，则会出现“是否破除盟约，对奥古发动进攻”的选择。如果选择“YES”，则会出现对5号卫星殖民地（サイド5）的攻略作战提案。而选择了“NO”后，就会以“特别胜利”的结局来完结游戏（可以在此之前先留个记录，然后看完特别通关后再翻回来继续玩……）。而当玩家的善恶值是大幅偏向邪恶的话，则会直接出现对5号卫星殖民地的攻略作战提案，而就没有了选择观看“特别胜利”的机会。

在我军发动了“地球降下作战”后的第3回合时，会出现“是否派遣古雷米去追击阿盖玛”的分支选项。如果选择了“YES”，古雷米会脱离战线，进入特别任务状态。在经过了4个回合之后，就会出现是否为“古雷米小队配备精神高达MK2”的分支选项（还有个前提就是，精神高达MK2必须要被开发出来……）。在选择了“YES”后的第3个回合时，会有古雷米小队成功击破阿盖玛的报告。同时，古雷米复归，经验值大增。并且还会带回普鲁与普鲁兹连个NT小萝莉……当然了，7回合前挥泪送出去的精神高达MK2一只，也会安全回归……在此之后的第3回合时，会有究极的“NEWTYPE部队研究计划提案”（关系到量产NT士兵的加入，一定要优先投入资金哦~）。如果在否为“古雷米小队配备精神高达MK2”的分支选项时，选择了“NO”，则开发完成的精神高达MK2会被配属到本基地，而古雷米小队也就理所当然的被全灭。如果在最开始的“是否派遣古雷米去追击阿盖玛”的分支选项时选择了“NO”的话，则上述内容都不会发生……

在我军将北美的纽约基地（ニューヤーク）以及加利福尼亚基地（キャリフォルニア）全部制压后的第2回合时，会出现“是否派遣古雷米担任阿克西斯的防卫指挥官”的分支选项。在选择了“YES”后，古雷米、普鲁、普鲁兹、拉康·达卡兰（ラカン・ダカラン）会脱离战线，进入特别任务状态。此时如果已经击破了阿盖玛，则古雷米等人会成功完成防卫任务，安全返回，之后会发生古雷米的反乱事件……而如果没有将阿盖玛击破的话，在1回合后，古雷米等人被阿盖玛队队全灭，我军的本基地防卫任务失败。游戏也会随之结束。即，特别败北结局……如果在分支时选择了“NO”的话，1回合以后古雷米军就会独立，同时，他会将布鲁兹、拉康·达卡兰、欧求斯特（オウギュスト）、强化人克隆1~5号、达纳·基来（ダナ・キライ）、阿玛萨博拉等人带走……



每次寄卡都在祈祷，一定要顺利寄到，中奖中PSP——阿门
乌鲁木齐市有好北路68号，QQ：446092874 新疆 段羽佳 交友





掌机上的实况

《实况足球10》自从06年年底发售到现在已经过去了一年半了，至今依然有很多实况10的狂热爱好者，他们始终觉得psp上的10代是最经典的，那么本期开始，笔者就跟大家一起来聊聊实况10的心得。

很多新购入psp的掌机玩家，在以前并没接触过实况足球这个系列的作品。但是肯定从书刊上，网络上等等很多地方都听到过实况足球的大名，此次psp入手，自然也要试试这款顶尖的足球运动游戏，很多的玩家选择了实况10，不可否认psp版本的实况10比实况9超越的不是一点半点，奉为经典也是可以理解的。可有的玩家觉得新出的实况2008毕竟是进化的作品。萝卜青菜各有所爱，笔者还是以大多数玩家津津乐道的实况10为题目来写心得。





进攻的套路

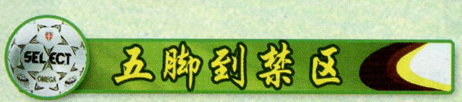
笔者认识不少一些喜欢玩实况的玩家，实况对他们来说，只能用痛并快乐着来形容他们的心情。为什么这么说呢，他们可以随时在3星以下的难度和电脑对战时找到进球的快感，得到胜利的喜悦。可是每次把难度调到4星以上的时候，快感立刻消失了。且不说电脑疯狂的进攻，精准的传球，华丽的射门，每次失球时候的那种沮丧的心情。就连以往有效的进攻，也在电脑那铜墙铁壁般的防守之下变得一无是处。在每次正准备起脚射门的时候，准备下底传中的时候，准备一对一过人的时候。电脑总是毫不费吹灰之力，一脚把球断下，然后把进攻的权力夺走。要么就是被犯规，可是任意球怎么也罚不进。这种情况一两次还好，时间久了真有让人摔机器的冲动（笔者刚开始也是从这个时期过来的）。可以说，对于很大一部分实况玩家来说，4星级别难度，是一道很难跨越的鸿沟。那么本期开始，笔者将带着上述说的那部分实况玩家，慢慢地一步一步地来研究实况的各种常用的技巧。包括进攻与防守，阵型安排的设置，罚任意球的方法，以及不同人物的能力等等有关实况玩家必须掌握的内容，来指导大家慢慢向更高的难度推进，从而让广大读者朋友享受到《实况》的更多快乐。



今天我们首先来讲讲进攻。进攻的方法有多种多样，但无非是以两种大的套路为基础的——快攻和渗透。有的人习惯三四脚就传到前场，之后找机会射门。而有的人习惯在中路倒脚，慢慢推进再寻找射门的机会。两种方法要看每

心得 浙江 郑光耀 难道以后的边角栏只能交友，游戏提问什么的吗？说说自己籍说的不行吗？（某编：当然行了）
浙江省舟山市定海区西关路 122707529

个人对所使用球队的阵形和队员的属性理解的如何来决定。但并不是说两种方法就不能在一起使用。如果能把两种套路运用纯熟，可以随时控制和变化自己进攻的节奏，绝对是会对防守方很大的威胁。



五脚到禁区

笔者习惯用的进攻套路就是第一种，也就是俗称的五脚到禁区（但在这里还是不得不要膜拜一下葡萄牙队那17脚连续传球+射门进球，太细腻了- -|||）。拿巴西队为例，阵形使用默认的442从左往右攻击，左边后卫为卡洛斯，边路中场（CMF）为泽罗伯托，左中锋为阿德。假设我方是球门球，那么迪达短传开球（第一脚），前方的胡安拿到球后传给左路的卡洛斯（第二脚），依靠卡洛斯的速度往前跑，跑几步，一般卡洛斯正前方无人防守（有人防守的话用横拉球等技巧过掉，技巧方面以后会为大家一一讲解），按前+三角传给前方的泽罗伯托（第三脚）。此时球不会往泽罗伯托身位右边传，肯定是会往他的左前方直塞，而一般的防守队员，只会站在泽罗伯托的右前方，那么正好泽罗伯托往左前方是个空档，一直跑就会轻松的拿到球，接着防守球员就会跟过来，在前方把球断下（断球或铲球都有可能）或者用身体一直扛着泽罗伯托把他撞开。如果从正面断球的话，还是和卡洛斯一样，横拉球或者90度往上下转体



之后再向前跑。如果是对方用身体扛你，那这时就需要一个小技巧，22.5度小变线（按住R加速的再按上或下）。按照刚才的假设，球传到了泽罗伯托的左前方，对方防守球员在泽罗伯托的右边，这时在他和你身体接触的一瞬间，也就是他发出了撞你动作的一瞬间，立刻向你的左方转体22.5度，转一步再立刻转回来，就可以有很大几率甩掉对方。这个技巧需要在实际比赛中多加练习和体会，才能熟练的掌握时间差，什么时候该转体，这是要靠玩家不断实践才能熟练使用的。此时防守队员被你错开大概一两个身位，这便是你进攻最重要的一个环节。在前方无任何威胁的情况下，你可以选择继续



直塞给前方的罗纳尔迪尼奥（第四脚），之后由罗纳尔迪尼奥按三角直塞给阿德(第五脚)。或者跑到接近底线，直接下底传中（也是第四脚。这样的话四脚传球便可完成配合，但如果选择下底传中的话，一定要注意带球人的有利脚。泽罗伯托是左脚有利，所以可以直接传，用罗纳尔迪尼奥传球便要扣一下球，否则直接用左脚传中很有可能直接踢出底线。可见使用有利脚传球的质量是很高的）。如果直塞给阿德，肯定也是传到他的左前方，跟泽罗伯托一样，一般防守球员都会在阿德的右边。



实况答疑

Q： 为什么防守的球员一般都会在进攻球员右边？

A： 防守球员,是在防守进攻球员把球踢到球门里,他不站在靠近球门的地方,而去找到离球门远的地方,理论上来说是不可能的,除非对方是玩家控制,强制移动防守球员。当然这也是相对而言,边后卫肯定比后卫位置要离球门远,但总归还是要站在靠近球门的一方。如果进攻方打右路进攻,防守球员肯定会站在进攻方球员的左边拉^^V。

游戏单间



海格力斯的荣光发售有一段时间了,大家想必已经玩穿了吧？本期奉上一篇海格力斯的小说,方便大家更深入的理解游戏剧情,希望大家喜欢。

□文责／一狼

不死身英雄的冒险再度展开！

ヘラクレスの栄光
魂の証明

我这是在哪里？沙滩？我感觉到海浪正在拍打着我的身体。

“喂！等一等！”远处传来一名男子的声音，与此同时，似乎有两个人从我身旁跑过。

男子似乎察觉到了我的存在，停下了脚步，看我没有反应，又继续追赶着自己的目标。

我慢慢的恢复了知觉，试图起身……

在森林里，我再次邂逅了刚才的两人，一个士兵打扮的男子，似乎在追赶一名少年。

“把剑还给我！”士兵说道。

“这是父亲的剑。”少年说道。

“住口，这是我买的！”士兵显得气急败坏。

“明明是你偷来的吧，你再说废话的话我就对商人说了！”少年也毫不让步。

“哼，说不说随你，但是小姑娘，在那之前……你让本大爷跑了这么远的路，你以为我会就此罢休吗？”士兵拔出武器。

“我是洛克丝，是男子汉！”少年看见对方杀气腾腾，顿时露出害怕的神情。“哇！你因为这点事情就要杀人……”

“我是士兵啊。士兵杀人的话是不需要理由的。”士兵朝少年冲来。

少年见势不妙，转身逃走。可惜我总是这么倒霉，正在一边欣赏着风景，一边听着二人的对话，却被少年相撞，我们一起跌下了悬崖……

“哇啊啊啊啊……”悬崖下传来惨叫声。

“喂！把剑留下来！”士兵气急败坏地吼叫着。

许久，少年居然奇迹般地恢复了知觉，而我仍然躺在地上，没有力气。

“如果没撞到你就好了。”少年对我说道，“对不起了……把你也牵连了进来。不过，这也是你命中注定的啊，既然是命运的话就没办法了。”

我却没有回答。

“别怪我，要怪就怪上帝不公平吧。”少年站起身，对我摇摇头，“啊——没办法啊没办法。”

我无奈的叹了口气，并站起身。继续赶路。

可是没走多远，我发现这条路的尽头仍是一个悬崖。

“好了，我要去了！”少年哼着歌，跃身跳下悬崖，随后传来了重重的跌落声。

既然只有这一条路，我也只能尾随着跳了下去……

悬崖下，我们两个再次上演了刚才那一幕。

“你是？”少年疑惑道。“刚才应该死了啊。难道是会动的尸体？不会吧……”

我仍然躺在地上。

少年踱步思考了片刻：“是吗？是那个士兵把你搬来扔到这里的吧！但是……为什么……真让人搞不明



问答 福建 庄达
菜团子打八房——有去无回？话说回来八房到底是公是母是雄是雌抑或是伪娘？
PG对面……再绕过几座山越过几条河的泉州，QQ：330352276

白啊。算了，这是命运、命运啊，悲惨的命运啊，真是没办法。”

我再次努力起身，并站了起来。

“什么？活着的尸体？少年惊讶道。真不走运！”

少年转身逃走，须臾，又回到我的面前：“难道你是不死之身吗？”

我点点头。

“果然是这样吗……我名叫洛克丝。请多关照。我和你一样，是拥有不死之身的伙伴啊！那么，你的名字是？”洛克丝显得非常兴奋。

可是我却没有说话。

“是忘了吗？算了，从那么高的地方摔下来，这也是没办法的事情啊。”洛克丝同情地说道，“你从哪里来，要到哪里去，这也不记得了吗？”

我仍然没有说话。

“没办法啊，嗯。别担心，很快就会想起来的。我也是因为想知道自己为什么不死的原因而旅行着。我们一起吧，怎么样？”洛克丝不管我同不同意，继续说道，“哎呀，让我们一起去吧。我不能把记忆丧失的不死身同伴丢在这里置之不顾啊。这也是命运的安排咯，现在只有这样了。”

“我……第一次从心眼里感谢命运的安排。不，我还是应该感谢你啊。”洛克丝对我说道，“对了，作为谢礼，我把这个送给你吧。”

洛克丝拿出一把剑交给了我：“这是父亲的剑。也许有一天我还会让你还给我的。好了，现在是值得庆幸的时刻，让我们出发吧！”

于是，我们两个朝森林深处进发。

我们两人在森林里转了许久，都没找到出口。

“这里……刚才好像已经来过了吧？”洛克丝说道。

突然，从森林里飞出3只妖精。

“妖精？”洛克丝说道，“小心！他们是要诱惑我们！”

“真是失礼啊。”风之妖精说道。

“我们是来向英雄问好的啊。”水之妖精说道。

“英雄？”洛克丝疑惑道。

三只精灵围住了我。

“你好，海格力斯。”土之精灵说道。

“海、海格力斯？你，你真的是？”洛克丝惊讶道。

“欢迎来到我们的谜之森林。”风之妖精说道。

“你们迷路了吗？”水之精灵问道。

我点了点头。

“真是诚实的英雄啊。”水之精灵说道。

“不过，请别担心，我们会带你出去的。”风之精灵说道。

“请等一下，”洛克丝说道，“你真是英雄海格力斯吗？”

“你到现在还不知道吗？”土之精灵问道。

“这个人好像是被磕碰到了头而失去了所有的记忆。而且……”洛克丝说道，“和我想象中的海格力斯有些不一样啊……说白了，就是并没有传说中的那么强。”

“真过分啊。”众妖精开始指责洛克丝。

“居然当面说别人和想象中的不一样，这么说你不觉得失礼吗？”风之精灵质问洛克丝。

“我们心里是清楚的，因为我们能够感觉到海格力斯的灵魂。”水之妖精说道。

“感觉到……灵魂？”洛克丝疑问道。

“是啊！”土之精灵回答，“而且，我从你身上感觉到女孩子的灵魂。”

“……”洛克丝没有回答。

“但是，失去了一切的记忆，真是不方便啊。”风之妖精同情道。

“我认为只要到奥林匹斯就行了。”土之精灵说道。

“对啊。如果是奥林匹斯的众神的话，一定知道所有的一切的。”风之精灵点头道。

“也许还能实现你们的愿望也说不定哦。”水之精灵说道。

“……真的吗？”洛克丝不敢相信。

“居然不相信我们的话，真是失礼啊！”水之精灵再次生气了。

“我们到奥林匹斯去吧，海格力斯。”洛克丝对我说道。

游戏单间

本人出售神卡一块，自用无任何问题，有意者请联系我。70元当地可面谈
安徽省淮北市淮海路，QQ：466429808（请备注“购买什么”）
安徽 汤穆 交换

“那么，就让我们护送你们离开森林吧！”风之妖精说道。

三个妖精带领我们行走不远，突然站住了脚步。前面树林中出现了一位美丽的妖精族公主。

“真吵啊……到底是怎么了？”妖精族公主说道。

“啊，公主殿下！”水之妖精说道。

“公主？”洛克丝疑惑。

“英雄海格力斯，欢迎来到妖精之森……能够再次遇见你真是我的荣幸。”公主恭敬地向我行礼。

“听说海格力斯因为头部受到了撞击现在已经失去记忆了。”土之精灵说道，“魔法也不会使用了。”

“是这样吗？这真是麻烦啊。”公主用同情的眼神看着我，并吩咐其他的妖精，“你们一定要平安的把海格力斯带出森林啊。”

“是。公主殿下！”风之妖精回答。

“请交给我们吧。”众妖精回答。

在与我告别之后，妖精公主又回到了森林里。

平安护送我们走出森林之后，妖精们与我们道别。

“这样就走出谜之森林了，我们也要回去了。”水之精灵说道，保重啊，海格力斯。”

“拜拜，洛克丝。”土之精灵向洛克丝告别。

“谢谢你们了，妖精军团。”洛克丝道谢。

于是，妖精们离开我们，回到了森林里。

穿过了森林，前方是一个小村庄。

“哦，真是稀客啊。你们是从谜之森林里来的吗？”村口的一名老人向我们询问，“你们居然能从那里走出来，真是了不起。”

“反复在森林里兜着圈。真是太折腾人了。”洛克丝也开始抱怨。“嗯？”

“你们来到这个村子有什么事情要办吗。”老人说。

“嗯，”洛克丝回答，“我们的目的是要到奥林匹斯去。”

“哦。奥林匹斯啊……”老人回答道，“那么的话，穿过这个村庄一直前进会有一个港口镇子，你们到那里去吧。”

“谢谢！”洛克丝谢道。



得到了情报，正准备离开村子的时候，一位青年叫住了我们。

“喂……我听老爷爷说你们要到奥林匹斯去吗？”青年疑问道。

“嗯，我们正打算去呢。”洛克丝回答。

“那么，就把这个交给你们吧。”青年把一本战斗指南书交给了我。

“我以前是米开那的一名士兵，但是，因为我辞去了士兵的职务，所以暂时就不需要了。”青年继续说道。

“谢谢。正好这个人什么都不会，真是帮了大忙。”洛克丝兴奋道，“太好了。”

“但是，我有一件事情要你们帮忙，”青年打断了洛克丝的话。

“什么事？”洛克丝问道。

“我的母亲是在米开那开道具店的。如果你们见到了她，请转告她我现在很好。然后请把这些钱转交给她。”青年拿出2000G交给了我们。

“明白了……米开那的道具店是吧。”洛克丝确认道。

“是的，拜托你们了。”青年回答。

离开村庄，走到不远处，一位帅气的男子匆忙地跑了过来，无意中碰了我一下。

问答 天津 胡金朦 我玩口袋妖怪宝石版时，为何用钓竿钓不上鱼啊？我的对手是火系，没有水系的打不过！
天津市津南区咸水沽，300350

"真是抱歉。"男子留下这句话，继续奔跑而去。

"那家伙是什么人？"洛克丝自言自语。

这时，前面来了两名士兵模样的人："怪物跑到哪里去了？"

"怪物？"洛克丝的疑惑更大了。

"是的，那家伙居然是不死身。说起不死的话，只会是英雄和神灵……"士兵说道，"但是，那家伙的所作所为完全不像这二者之一，所以绝对是怪物！"

"不死？你说的不死就是不死之身的不死吗？"洛克丝惊叹道。

"是的，如果不快点抓住的话将会惹大麻烦的。"士兵说道。

"这，这的确是件大事啊。"洛克丝说，"他往那边去了。"洛克丝指了指刚才那名男子行走相反的方向。

"嗯，谢谢你们帮忙。"两名士兵朝着那个方向追赶去了。

往前行走不久，终于到达了港口克诺索斯镇子。

"你们两个，好像不是修女嘛。而且，也没有许可证，总之……是不能让你们乘船的。"在船坞附近，巫女长拦住了我们。

"能不能宽容一下。"洛克丝求情道。

"不行。"巫女长严词拒绝。

"喂，给你许可证，一共3张。"之前的那名帅气男子再次出现了。

"让我看看。"巫女长接过许可证，"看起来确实是真的许可证，你和哪两位一起坐船呢？"巫女长问男子。

"就是这两位，"男子指了指我和洛克丝。

"啊？"洛克丝惊讶的看着这位男子。

"……你们好像的确有急事要办吧。"巫女长终于做出让步。

"稍微有一点吧。"

"能答应我不要惹出麻烦吗？"巫女长说道。

"当然，"男子坚定的回答。

"出航的日期就是明天早上。"得到巫女长肯定的答复之后，男子转身离开了船坞。

我们回到了村庄里，看见了正在观望告示牌的那名男子。

"刚才真是谢谢了。"男子对我们说道，"是你们告诉了士兵相反的方向吧？"

"嗯。"洛克丝回答，"我们也该谢谢你的许可证。"

"这样一来大家就谁也不欠谁的情了。"男子回答说，"但是，为什么你们要对士兵撒谎呢？"

"因为，我听说你……是不死之身……"洛克丝回答。

"原来如此。"男子回答，"不死是神和英雄的证明。你们以为送我一个人情就一定会有好回报是吧？"

"并不是这样的。"洛克丝争辩道。

"没关系，总比被人说成怪物要好多了。"男子说着，并转身离开。

"我说了不是的啊！"洛克丝对着远去的那名男子喊道。

"房间还有空吗？我们一共两位。"在旅馆里，洛克丝询问旅馆老板娘。

"由于今天有巡礼团的巫女们入住，所以现在已经住满了。"旅馆老板娘说道。

洛克丝说道："是吗？"

此时，刚才的那名男子来到了旅馆里。



"哎呀，修克恩先生。"旅馆老板向这名男子问好。

"我也想在此住宿一晚，还有空房吗？"修克恩说道。

"刚才不是说了已经住满了吗……"洛克丝说道。

"好吧……"没想到旅馆的老板意外的答应了。

"为什么？"洛克丝不明白。

"女性一般都喜欢像我这样

游戏单间



的美男子啊。”修克恩开着玩笑说。

“别臭美了。”洛克丝说。

“因此，我经常被男人们所讨厌啊。”修克恩说道。

“这是你自作自受。”洛克丝说。

“或许吧。”修克恩说道。

“我已经吩咐好了，请进房间吧。”旅馆老板对修克恩说。

“谢谢，我不会忘记你的。”修克恩上去拥抱了旅馆老板娘。

“不要。不要啊，客人。”老板娘急忙挣脱。

“好了，你们也一起来吧。”修克恩对我们说道。

盛情难却，我们便一起跟了上去。

“我名叫修克恩。请多关照。”在旅馆的房间里，修克恩开始向我们介绍自己。

“那个，我叫洛克丝，这位叫海格力斯。”洛克丝向修克恩介绍了我们。

“海格力斯？”修克恩惊讶道。

“虽然看起来全然不像……”洛克丝补充。

“请告诉我，海格力斯！”修克恩显得特别兴奋，“我为什么有着不死之身？身为神之子的你一定知道！”

“没用的，他已经丧失记忆了。”洛克丝说。



“什么？”修克恩显得特别失望。

“我们是要去奥林匹斯。”洛克丝打断了沉默，“为了找回他丢失的记忆。我也是为了了解自己为什么不死。”

“你也是不死之身吗？”修克恩又开始惊讶了，“而且，你也不知道自己不死的原因？”

“嗯。”洛克丝肯定地回答。

“哈哈哈哈，原来和我一样啊。”修克恩大笑道。“我明白了！所以你在听说我不死的消息后才包庇我的吗？请原谅我刚才的无礼。”

“没关系的。对吧？海格力斯？”洛克丝回答，并转身征求我的答复。

于是我点了点头。

“哎呀！真是心胸宽广的英雄啊。”修克恩说道，“总之今天就先休息吧，明天，我们一起去奥林匹斯旅行吧。”

“一起吗？”洛克丝不相信。

“我不是说了吗？我和你为了同样的目的而旅行着。”修克恩再次确认自己刚才的话，“我也是为了知道自己的事情。既然已经这么决定了，我们就赶快休息吧！”

第二天，三人一起登上了开往奥林匹斯的船。

“大家都在看你。”洛克丝提醒修克恩。

“我已经习惯了。”修克恩不在乎周围众美女的目光。

“但是，我如果随便和他们相处的话，会出大麻烦的。”修克恩说道，“因为女孩子很快就会爱上某人。而那位某人一定会让我吃苦头的。”

“这是你自作自受。”洛克丝说道。

“不过呢，正因为如此，我才能知道自己是不死之身。”修克说着，突然间转开了话题，“洛克丝，你是什么时候知道自己是不死之身的？”

“被父亲推下悬崖的时候。”洛克丝说道。

“真是无情的父亲啊。”修克恩说道。

“不！”洛克丝立刻否认，“父亲是为了让我知道自己是不死之身才这么做的。”

“果然还是无情的父亲啊。”修克恩再次肯定道。

“不是！”洛克丝再次否定。

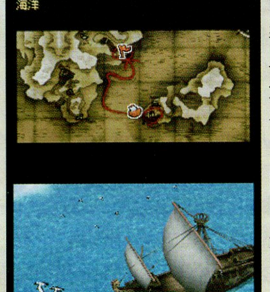
“那么，你双亲也是不死身？”

“不是。”洛克丝回答。

“我也是和你一样。”修克恩说道，“虽说神之子拥有不死之身，不过我们不死的原因好像不太一样。”

“海格力斯不死的原因是由于自己是神之

交友 安徽 陈潇
有人既热爱AVG又热爱《怪物猎人》又热爱机器人的么 （猴子：八房。）
安徽淮南三中，QQ：875325639



子吧？”洛克丝问道，“而且是世界的统治者宙斯的儿子。”

我却没有回答。

“居然连这也不记得了。”修克恩说道。

“那个，别生气啊。”洛克丝对我说。

“我们并不是怀疑你不是海格力斯……”洛克丝说道。

“是啊。”修克恩也确认。“向他人证明自己不死又十分麻烦……即使是海格力斯，证明起来也非常难……”

“就是嘛。”洛克丝对我说道。“所以，我觉得你还是起一个其他的名字比较好。”

“我也是这么认为。”修克恩说道。

“海斯拉雷克怎么样？”洛克丝说道。

“好像挺别扭的。还是让他自己决定吧。”修克恩说道。

“我还是觉得海斯拉雷克更好听。”

就在大家讨论的时候，突然间，船似乎撞到了什么东西，发出巨大的震动。

“怎么了？”修克恩说道。

“好像上面很吵闹啊……”洛克丝说道。

"确实。"修克恩说道。

“到底发生了什么呢？”洛克丝说罢，三人一起朝甲板上前进。

“海面很奇怪，恐怕怪物要来了。”船员们惊恐的说。

“爱德罗斯！帕德罗库罗斯！拜托了！”船长说道，“大家开始准备抵挡敌人的进攻。”

“喂，你们三个。”爱德罗斯叫住了我们。

“快来帮忙！”帕德罗库罗斯继续说道。

我们连忙跟上去，一起应付怪物们的进攻。

在消灭了若干批怪物之后，大家都在喘着大气。

“这样下去也不是个办法啊。”

“确实。”修克恩说道。

“到底怎么了？这个海面！”洛克丝抱怨道。

“最近的海洋很是奇怪啊！”帕德罗库罗斯也说道。

“嗯，以前航线上是不可能出现怪物的。”爱德罗斯补充道。

“来了，”修克恩说道。

“这次好像是个大家伙！”洛克丝说道。

随后出现了巨大的海怪库拉肯，大家一起齐心协力，终于消灭了这个大怪物。

“太好了，这样船就不会沉了。”船长兴奋道。

“如果只有我们几个的话是不可能的，你们做的相当不错！”爱德罗斯说道。

“好像还没自报家门呢。我是帕德罗库罗斯。”帕德罗库罗斯说道。

“我叫爱德罗斯。”爱德罗斯也介绍自己。

“我是洛克丝。”洛克丝说道。

“我是修克恩。”

“这位是海斯拉雷克”洛克丝介绍了我。

“我是船长加兹斯。”船长也介绍了自己，“从今天开始你们就是我的朋友了。今后可以随时来乘坐我的船。”

“太好了。”洛克丝欢呼。

“哈哈哈。”加兹斯大笑着。

终于平安到达了终点拉格尼亚。

“对不起了，大家。”加兹斯船长说道。“在受到怪物袭击的时候，船多少受到点损害。修理船只需要一些时间，所以请大家就在这个村子里等待一段时间吧。啊啊，这个村庄就是我的故乡拉格尼亚啊。虽然这里什么都没有，希望大家能玩得开心。”

船长转身对我们说：“当然你们几个要例外了，请到我家里休息吧。”

未完待续



掌上英杰传

那些在业界缔造传说的人们

游戏业从无到有，经历数十年，已经从最初计算机工作者自娱自乐的小品软件成长为 21 世纪初发展最快的产业。那些为游戏界作出贡献的人们不应该被忘记。

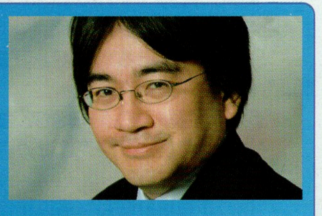
业界英杰之任天堂篇（后篇）

俗话说，饮水思源。电子游戏从计算机示波器上的第一个游戏“乒乓球”诞生的那一天（1958年）开始，到现在已经有 50 个年头了。而游戏真正作为一门产业，是从 70 年代的美国开始的。今天我们玩到的游戏主机，大部分都由本人继承美国人的电玩理念发展而来。这些年来，无论东西，游戏界的人才如长江后浪推前浪，一代代地涌现。我们今天能够享受到“第九艺术”，与这些风流人物是分不开的。为了纪念电子游戏诞生 50 周年，本刊将不定期连载与游戏有关的人们的故事，也让我们这些后来人能够了解，今天得到的这一切，应该去感谢谁。

□文责 / 猴子

在新时代复兴任天堂帝国的继承者

岩田聪 SATORU IWATA



岩田聪(Satoru Iwata)，1959年12月6日出生于北海道札幌市，毕业于东京工业大学工学部情报工学科。在高中时代，岩田聪就对计算机产生了浓厚的兴趣，开始进行计算机编程的自学。作为一名技术人员出身的游戏界高层，岩田与许多技术派名人具有类似之处。这些从一线开发工作起步-的人，在经营理念上也与商人出身的管理者有不同的见解。

早在就职之前，岩田聪的才能在计算机领域就已经小有名气。在大学上学的时候，岩田为了接触更多计算机知识，经常在电子商场的计算机柜台打工。在那里，他接受了计算机界的前辈的邀请，进入了以研究电子科学闻名的HAL研究所，之后就一直在那里工作。在FC刚问世的时候，岩田聪作为程序员，担当了任天堂游戏《高尔夫》、《气球大战》等作品的编程工作。在得到提升之后，为了增进与部下的了解以及为了更好地把握全局，他经常与部下们畅谈工作，鼓励他们“有什么想说的就说出来”，这一习惯一直保持到现在。出任管理层之后，岩田聪平时就没什么时间从事自己喜爱的编程工作了，于是他就在本该休息的星期六来到单位，继续编写一些计算机程序，以作为消遣。岩田这种体恤下属、亲临一线的作风，得到许多人的赞扬，也让他在工作环境中具有了很好的人缘。

1992年，当HAL研究所陷入高额负债的困境，正在申请和议的时候，岩田聪作为公司人事结构调整之后的代表取締役，并且由当时的任天堂社长山内溥亲自指名担任HAL的社长。之后他发挥自己的经营手腕，主导制作了《星之卡比》、《任天堂明星大乱斗》等游戏，使HAL



心得 上海 钱伟
杂志排版不错，掌上故事会不错，值得一看。学习到不少东西。
上海市黄浦区高磡街，rely117@163.com



成功地走出了困境。在SFC版《Mother 2》的开发陷入瓶颈、面临中断的时刻，岩田聪再一次身先士卒，在担任游戏出品人的同时还搞起了老本行，把游戏的编程工作扛了起来。当时为了让大家都能跟上制作进度，他首先开发了大家都能灵活使用的专门的游戏制作的程序，使游戏的制作速度得到了提升，最后只用了一年的时间就完成了从零开始的游戏制作。岩田聪的工作能力从一线制作到高层管理都得到了一致好评，但是他也善于根据自己和同事们的能力做出正确的决断。在创造了《Mother 2》的奇迹之后，N64版《Mother 3》却又一次陷入泥潭，这一次，岩田聪果断地宣布开发中止，避免了徒劳的尝试。

2000年，在山内溥的提携下，岩田聪正式进入任天堂，担任取缔役经营企划室长。2002年，42岁的他被山内指名担任代表取缔役社长，在山内社长退休之后将继任社长职务。对于100多年来始终被山内家族统治的任天堂来说，岩田聪的出现是以前没有过的。尽管山内溥当年继承家业的时候比岩田年轻很多，但是当时毕竟是事出有因，而且继承者并没有走出山内家族的范围。像岩田这样正式进入任天堂仅仅2年就把许多资深老臣挤在一边的事情，可以说是从来没有发生过。这也体现出山内溥出于任天堂前途考虑，宁可把公司交给有创造能力的年轻人，也不愿看着它在一群守旧派的手中衰败。就在任天堂的电视主机市场逐步萎缩，只能靠掌机继续创造利润的时刻，山内溥的居安思危，使岩田聪有了施展拳脚的机会。

岩田聪的经营理念十分独到。他在HAL研究所的时候就已经指出，随着技术的发展，游戏越做越华丽，向着高度复杂的方向发展，只能满足游戏熟练者（重度玩家）的需求，而把以前不曾接触游戏的人们拒之门外。久而久之，游戏的市场将走进一条死胡同。实际上，日本的游戏市场从1997年开始，玩家的人数就达到了顶点，之后出现回落。以前从80年代玩过来的一些玩家随着年龄的增长，一些人已经不再玩游戏，而新生代的玩家们也有相当一部分被新兴的网络游戏以及其他娱乐方式吸引，对于已经发展到相当规模的复杂的游戏已经不感兴趣了。能够继续坚持游戏的玩家中，除了一部分重度游戏迷之外，其他的人对于电子游戏的兴趣已经大不如从前。游戏市场进一步萎缩，以往随便出个游戏就能卖出上百万的时代一去不返，许多游戏只卖出十几万份就已经是很不错的成绩了，而游戏的开发成本却没有降低。这样残酷的环境，使许多厂商被活活地拖死，而岩田聪则决心不被这样的环境牵制。

2004年12月，岩田聪正式统领衰落的任天堂帝国的时候，许多人认为此时的任天堂已经是青黄不接，不会有什么大的作为了。而岩田聪的主张却使许多对萎缩的游戏市场抱悲观态度的人始料未及。“扩大游戏人口”成为新生任天堂的开发主题，以DS为第一弹的“任天堂攻势”，利用简单、直感的操作与趣味性十足的游戏设计，使新老玩家都对这一操作平台眼前一亮。圣诞商战之后，DS只用了2个多月的时间，便达到了150万的销量。之后任天堂开始以“触摸世代”（Touch Generations）为题，开发了一大批用触摸方式操作的游戏，使众多以前并不接触游戏的人群，尤其是中老年消费者，都拉进了任天堂玩家的阵营。DS在横向扩展之后开始向纵深层次进攻，任天堂主机上开始出现许多正统的游戏。2006年4月20日，一度中止开发10多年的《Mother 3》在GBA上发售，岩田聪以任天堂社长的身份填上了这个挖了许久的大坑。



2006年11月19日，集合了任天堂以往技术与全

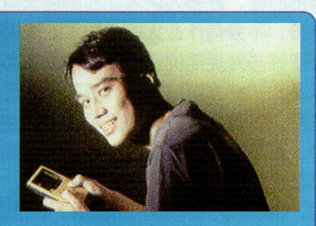
特别策划

新操作理念的电视游戏主机Wii的登场，标志着任天堂已经全面走上了岩田当初所规划的“扩张玩家市场”的路线。在接受采访的时候，岩田聪称这是一次“以自己存在的理由为赌注的战斗”。岩田聪不但是Wii的决策者，更亲身投入开发一线，以游戏制作者的姿态，继续从事自己的老本行工作。在参加游戏开发者大会（Game Developers Conference）的时候，岩田聪对与会的游戏制作人们描述自己的时候说，他“身处社长的立场，带着游戏开发者的头脑，保留着一颗游戏玩家的内心”，登时得到在场诸多游戏人的一片喝彩之声。



用“口袋妖怪”皮卡丘征服世界的人

田尻智 SATOSHI TAJIRI



田尻智（Satoshi Tajiri），株式会社Game Freak的代表取缔役社长，作为游戏制作人，他的职业生涯中开发的游戏系列不多，但是足以让玩掌机的孩子们为之疯狂，本刊在以前也曾经用专栏的形式介绍过他，没错，他就是《口袋妖怪》系列的生身之父。从90年代中期开始，宠物小精灵以独特的魅力席卷了整个世界，喜欢这个游戏的孩子们遍布各个国家，无论是谁，都知道皮卡丘和小智。

田尻智于1965年出生在东京都世田谷区，少年时代主要在町田市度过。当时的町田市还基本保持着未开发的自然状态，小时候的田尻智经常在山川河流之间游玩（这一点和宫本茂倒是很相似，嗯，怪不得他们俩的关系这么好），有时还爬进废弃的防空洞和在二战时期轰炸留下的废墟之中，观察捕捉各种昆虫。他利用自己在图鉴上学习到的知识，收集饲养了很多虫类，这些小孩子的研究占据了他童年的许多时间，使他成为班级里昆虫知识最丰富的人。这些少年时代的经验，后来为他开发《口袋妖怪》提供了许多宝贵的灵感。所以说，“兴趣是最好的老师”这句话确实是很有道理的。

到了田尻智上中学的时候，町田市的环境随着城市化开发的进行发生了变化。原本被自然环绕的野地和小山，变成了楼房林立的市区，许多昆虫都消失了。与此同时，一种新兴的娱乐方式——电子游戏，也随着城市的发展而出现在这里。失去了玩耍场所的田尻智与伙伴们一起来到新鲜的游戏机房，玩到了《太空侵略者》这个游戏。虽然当时的游戏画面非常简陋，但是田尻智被这一以前完全不熟悉的东西所吸引。就在朋友们把自己手头最后一架“打侵略者”的飞机交给他的时候，这个孩子便与游戏结下了不解之缘。此后他与许多同龄的孩子一样，把自己的零用钱大量消费在游戏厅中。

但是只是沉迷于玩游戏并不能让人成长为游戏制作人，田尻智自从爱上游戏之后，便把以前观察昆虫的劲头用在研究这门在别人看来算不上学问的“学问”上。在进入国立东京工业高等专科学校（东京高专）之后的1983年，他开始在业余的时候编写了第一本自称“研究成果”的攻略同人志，这本小册子的名字叫“Game Freak”（游戏狂人）。在好不容易完成了“创刊号”之后，田尻智委托同人志专门店把这些少得可怜的用复印纸装订而成的黑白页的小册子摆上货架，想不到此书被许多和他一样的“游戏狂人”抢购一空，其中一个读者名叫杉森健，当时正以成为漫画家作为自己



交友 上海 杨栋寅 我是一名大四学生，我的口号是“天下掌机迷是一家，用掌机让我们的心相连。”
上海市浦东新区，QQ：565207926

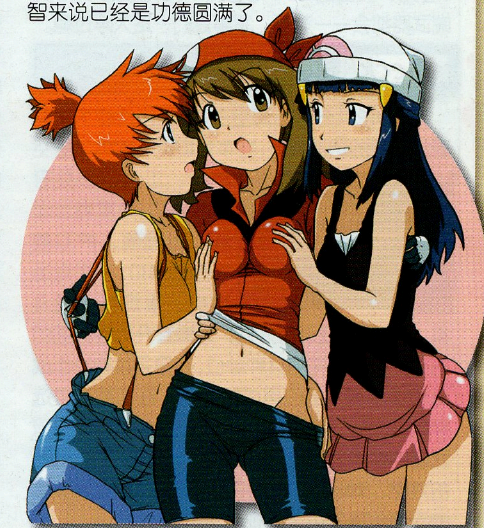
的人生目标，在看了田尻智的书之后给他写信，并且开始为之后的《游戏狂人》担当插画家，两人从此结下了深厚的友谊。在十几年之后，Game Freak成为一家游戏公司的名字，而田尻智与杉森健则成为这家公司的两名灵魂人物，他们一起创造了当今世界上玩家最多的以养成和对战为主题的金牌级游戏《口袋妖怪》。

话又说回80年代，《游戏狂人》经过越来越多对游戏有爱的人的参与而日益充实，其发行量已经创下了小型出版物的历史记录。田尻智除了制作游戏杂志之外，也开始构思各种游戏的设计，并且参加了许多游戏制作大赛，并且获得了最优秀奖。从此之后，田尻智开始决定从游戏研究者向游戏制作人转型。当时Game Freak开发的第一个游戏是《Quinty》，但是在开发过程中他们并没有得到开发工具，而且制作的时候大家的意见也发生了冲突，导致一些人离开，初涉游戏制作就饱尝艰辛的田尻智并没有半途而废，最终也把自制的游戏卡带拿给Namco，由他们发行，游戏最终卖了20多万份，这个成绩对于刚刚起步的人来说简直就是一个奇迹。尤其值得一提的是，这个游戏的整个开发过程没有发行商的支持，几乎就是用手工作坊的形式制作一个同人游戏。在游戏历史上，这样的情况也是前无古人的。田尻智从这个游戏得到了约5000万日元的著作权税，并且以此为资本，创立了游戏制作公司Game Freak。当时是1989年，游戏制作人田尻智，从此诞生。



游戏公司创设之后，田尻智立即把《口袋妖怪》的制作摆在了自己的案头上。其间游戏的制作因为种种原因遭遇了延迟和中断，这时他们通过代工《耀西的彩蛋》（FC/GB）、《脉冲超人》（MD）等游戏筹集制作资金，继续《口袋妖怪》的制作。经过了6年的艰苦努力，GB游戏《口袋妖怪》在发售之后掀起了一阵风潮，在一夜之间变成了百万大作，并且成为任天堂在SFC时代结束之后继续保持盈利的台柱级作品。经过十数年的发展，《口袋妖怪》系列涵盖了游戏、动画、玩具等各个领域，成为全世界孩子们喜爱的作品。在中国，知道《宠物小精灵》的孩子们当中没有不知道主人公“小智”的，而这个名字，正式来自田尻智本人。在接受《时代周刊》采访的时候，他对媒体坦言，这个“小智”正是自己少年时代的形象留在作品中的影子。而主人公的对手角色“小茂”，则是田尻智向自己所崇拜的游戏大师宫本茂致敬的体现。在游戏中，小茂总是比小智先行一步，并且常常以先辈的形象出现，其实都是出于田尻智对宫本茂的敬意。由于受《Mother》系列的影响，《口袋妖怪》系列中主人公的形象也是身穿短衣的少年形象，自行车、家中的母亲还有游戏机等等也都是仿照Mother的设定而做的。

田尻智最大的成就是创造了《口袋妖怪》这个游戏，而且从此之后也只把精力集中在这一个系列上。这和许多游戏制作人四处开花的作风有很大不同，但是一生能够专注于一个游戏并且把它做得家喻户晓，这样的成就对于田尻智来说已经是功德圆满了。



特别策划

成长 感动 怀旧

Vol.02

[电玩回忆录] GBA的不灭传说



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

□文责/蔬菜汁 零羽

大战略

GBA SLG ●Mediakite●2001年 ●1~2人●64Mbit



Check! 总述

与历史系列的地图模拟游戏不同的是，真实系模拟类型的大战略让玩家体会到不一样的乐趣。真实的坦克、战机都会一一出现在蜂窝状的地图上，玩家将站在指挥官的角度上安排、实施各种战略战术。GBA版大战略在进行了大量的基础研究之后才新鲜出炉，连菜单的选择都充满了金属的重量感。

Check! 国家选择

在游戏初始，玩家可以在美国、俄罗斯、日本、德国、法国、意大利和中国之间进行选择，不同的国家，其使用的武器名称和性能也各不相同，不仅仅是改换图片那样简单，各种真实武器的详细资料都在此间显露无遗。德国的豹2坦克、美国的M1A2以及A10对地攻击机等尖端武器都会一一登场，军事迷们一定大呼过瘾。

Check! 兵种

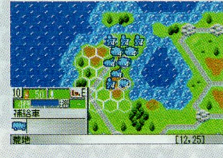
兵种总共分为陆海空三种，在各兵种下又有更加详细的功能划分，陆军有坦克、重炮、防空



战车、工兵、步兵等作战单位；海军有巡洋舰、运输舰、护卫舰等作战单位；空军有运输机、轰炸机、战斗机，之外还有战斗直升机、运输直升机等详细的划分。多种多样的兵种单位，使得多兵种协作战斗和集群战术的应用成为可能。在初期开发选择的画面时，可以在确认所要开发的武器时对该武器的性能进行进一步的确认，仔细研究该武器的对空、对陆和对舰等各项能力，这样就为资金的正确实施提供了保证。

Check! 地图作战

玩家在刚刚登场的时候就是少尉的军衔，不免心中窃喜。如果是第一次进行本游戏的玩家，还可以在地图选择的时候进行军事演习，



对操纵系统和战斗兵种的性能以及地图进行一番适应。

地图的左下角显示有地形的特征，如森林、山岳、平地、道路等等，右下角则标注着该作战单位所处的具体坐标。将光标移到作战单位的上方时会看到该单位的名称、性能、等级等详细资料。说到这里，等级也是GBA版大战略的一个明显特征，每消灭一个作战单位后，就会像RPG游戏一样，得到一定经验值，而累积经验值到一定的程度后就可以获得该兵种作战单位的升级，升级后的武器性能会大大提高，而升级系统的加入也大大刺激了玩家对战略战术的研究，因为如果目标是升级武器的话，一旦战术应用不当的话，就会丧失优势，怎样打出漂亮的精彩战役就要靠玩家们对战术尺度的具体把握了。

在一场战斗开始之前会出现本次战斗的胜利条件，本作对战术灵活性的把握也体现在各个胜利条件的设定上，所以如果只是简单消灭敌人而不看条件的话，往往不能达到胜利的最终目的，而贻误良机，相信很多玩家也有同感。

战斗真实，战车的移动明显高于步兵，空军对战车等地面部队的打击则是毁灭性的。

交换 浙江 王昱翔 PSP8G的记忆棒报价是多少？
浙江省舟山市定海区文化路，QQ：547576081

三国志

GBA SLG ●KOEI●2001年11月30日 ●1~8人●64Mbit



光荣公司的三国志系列一直是一个被玩家所追捧的不灭话题，GBA上的这款三国志，相信也曾令很多三国FAN为之嗟叹不已吧。笔者将一一介绍本作的出彩之处，与玩家一起重新回味一下那个令人心动的战乱时代。不管是片头动画、角色设定、剧本构成还是战斗系统，都有颇为特殊的亮点出现，给人耳目一新的感觉，而且本作有着较为明显的主题思想，贯穿在整部作品中，令人回味无穷。

Check! 主题

历代的三国志系列游戏都是以演义为基础进行构成的，所以游戏中的正、反派角色渲染的比较明显，GBA版三国志一段2分钟左右的开头动画，将本作将要表达的主题显露无遗。“汉末，朝纲不振，刘备拜访诸葛孔明询问兴复大计，孔明手持羽扇道，北有曹操占天时，南有孙权占地利，主公可取西蜀以占人和。”所以本作中，刘备所代表的蜀汉依然是作为正统登场的，而曹操则依旧扮演了窜汉的反派角色，东吴还是不冷不热（姥姥不疼舅舅不爱）的中立角色。

Check! 剧本

分为“189年董卓陷落东都、194年飞将军雄霸中原、201年刘备落脚新野、208年卧龙赤壁显圣、221年三国代汉、235年巨星陨落五丈原”6个剧本，从三国纷乱讲到了孔明离世，6个剧本除了正统主角刘备和孔明之外，还加入了一个奸雄——董卓，一个勇将——吕布。虽然汉末的大乱始于黄巾军起义和十常侍夺权，但是董卓的进京无疑才真正宣告了汉王朝中央集权的落幕。特意为吕布另辟剧本这一点，也充分显示了GBA版三国制作小组对三国第一勇将的偏爱。

Check! 系统

除了可以选择历史人物以外，还能自己创造新人加入到这三国乱世之中，虽然现在这已经算不得什么新鲜的要素，但是在7年前的2001年绝对算得上震撼，用玩家自己的名字创造一位君主后，带领一班英雄打江山、闯乱世，相信有很多人都在三国游戏中尝试过这种恶搞吧。选择君主时，可以同时操纵多名君主进行游戏，新规君主最多可以选择三名。

在确定模式时可以在真实和假想、是否让自制的武将登场等选项中做出选择。如果是速战速决不喜欢拖拖拉拉的玩家，一定要在选择是否观看战斗模式时选否，不然的话会非常费时间，这个人性化的设计也让很多玩家大赞吧。

军事、内政等指令与以往的系列没有什么太大的区别，而其中一个名为“助言”的指令十分有趣，玩家可以通过“助言”来听取各位参谋的谏言，不过玩家千万不要是个谏言就盲从，比如，在刘备落难下邳的剧本中，孙乾和糜竺这样的家伙竟会提出“现在正是剿灭吕布奸贼的大好时机，主公万万不可错过”这样的建议，令人啼笑皆非，须知，这时的刘备身边只有大将张飞一人，而兵力也只有9000，训练度也不高，这时与三国第一勇将吕布决战，无疑是以卵击石。

Check! 战斗

可以选择一支军队选择一名主将和三名副将，然后为之配备适当的军马和武器。战斗时分为野外战和攻城战两种战斗场面，可以在战斗中使用计谋，也可以直接用武将一骑讨伐。当地图上的一个个城池都插上自家的旗帜后，相信大家一定会感慨良多吧。



可不可以再改一次版，最好分成P版和N版，慢慢找太麻烦了。
辽宁瓦房店市第3高中，QQ：617751355
辽宁 杨勃 交友

GBA

信长野望

SLG ●KOEI●2001年 ●1人●32Mbit

信长系列有着其它策略模拟类游戏所无法取代的特殊魅力，各地的实力大名有着自己所独有的特点和绝技，如武田家的铁骑、织田家的铁炮等等，小的历史事件让人眼花缭乱、应接不暇，如“竹中半兵卫十六人夺城事件”、“羽柴一日城”、“三矢之誓”、“狭桶间之战”等等，在信长系列游戏中，夺取政权已经变成了次要的目的，每个登场的角色都在尽情展现自己的才华和能力，GBA上的本作也是一样，众多缤纷多彩的世界观交织在一起，令人赞叹。

Check! 剧本

最初玩家可以选择的剧本有三个，1555年战国动乱，1571年信长包围网，1582年本能寺之变。每个剧本都有相应的详细解释，1555年的动乱时期也是大名开始割据的初始阶段，本州东北的伊达家和最上家，本州中部的武田家、上杉家、北条家都是这个时代的强力大名；1571年，信长开始崭露头角，并迅速占领了伊势、伊贺等4小国，挟将军足利义昭上洛，将中央的大权掌控，开始号令天下，而同时，反信长的势力也开始崛起，并将战争的范围扩大；1582年的本能寺之变可谓是信长的一次绝唱，受到明智光秀反叛一击绝命之后，日本的政局发生翻天覆地的变化，命运的天平开始向秀吉方倾倒……

Check! 系统

GBA版信长野望中的每个角色设定的都十分详细，除了政治、战斗、教养、魅力四个能力值之外，还可在在个人简介模式中观看该武将的生平列传，这点对喜欢战国历史的玩家来说可谓十分不错。大名麾下的武将根据忠诚度依次进行排列。按照十字键的形状设置了军事、人事、内政和外交四个总指令，具体的征兵、战争和买卖粮食等选项可以在总指令栏中进行选择。





系统中也有很多人性化的特色，如可以选择城池让电脑替你进行管理，当我方控制的大名前锋已经推移到很远距离以外的时候，后方的城池就可以完全交给电脑来管理，因为玩家自己控制的话，后方的城池发展会大大拖延不必要的时间，让游戏的节奏变慢，这样会使游戏变得枯燥乏味，而在电脑管理之下，除了正常的发展以外，还会自动搜索在野武将、发展工农业，为主君尽最大的力量进行实力的扩张。另一个比较有意思的要素就是人事中的教育和军事中的制造，通过教育可以让麾下的武将拥有制造武器的能力，而想要制造更高级别的武器就需要进一步继续深造，也正应了那句“知识是第一生产力”的名言。

Check! 战斗

战斗时战场上的每名武将都会带领一支部队参战，但是在地图上显示的只是一个方块，其中标识着该武将的兵种。战斗分攻城战和野外战两种，在战斗武将和兵员不占优势的情况下，玩家可以选择守城。本月的战斗时间限制在30天之内，在这段时间里，战场上的天气会随机发生变化，而天气的变化有时会对战局产生至关重要的影响。因为，一旦遇到突如其来的雨雪天气的话，骑铁和铁炮队就会因此而变得哑火，不光攻击力受到影响，防御力也会下降很多。野战中因为有本阵的设定，即使是兵力不如对方，也可以突施冷箭，利用我方的速度优势给敌人毁灭性打击。在信长系列中，每个角色都是主角，像樱花般，在漫漫人生中总会绽放出属于自己的夺目光芒。



交友 上海 陈琦伟 我在QQ中加了分栏叫PG，不过没人，加我吧。
上海市虹桥路996弄，QQ：850113202

超级躲避球A

GBA ACT ●Atlus●2001年3月21日 ●1~2人●32Mbit

提起当年FC主机上的《热血高校 躲避球》，相信能够引起不少老玩家的共鸣，因为在当时来讲，“使用排球来砸人”这种全新的游戏理念实在太超前了（因为当时还是无知的孩子……）。还是在当年，GBA主机发售不久，这款曾经给无数玩家留下了美好的童年回忆的经典游戏就再次复活了……在本次的不灭传说中，就让零羽再次带领大家回到那汗与热血的激烈战斗中吧！

先说句题外话，本作虽说是当年FC上《热血高校 躲避球》的续作，但游戏的风格却与当年的印象却……毫不吻合（可能正是厂商在这一作上创新的失败，才在后来NDS的复刻版上改回了原貌……）。不过，本作游戏中简单、明快的设计倒是与当年的原作有几分相似。



Check! 模式

本作游戏的模式除了与原作相同的冠军挑战赛以及对抗练习赛之外还有专门为掌机便携的优势而设计的联机对战模式。进入游戏后的美女经纪人、不同的选队方式等都给人以耳目一新的感觉，而当选定好队伍后开始游戏时，那异常熟悉的BGM仿佛又将我们带回了FC时期……不仅如此，在进行比赛时当一方的球员使用必杀技成功命中另一方的球员后，其被击飞，然后环绕赛场转上数圈后又滚回到赛场内，如果没死，则会气喘吁吁的停在原地缓上一会，反之则是直接变成怨灵升天而去……这些经典的设定都在本作中一一再现。





Check! 新要素

本作中创新的要素还是比较多的。其中，在参赛的队伍上就有了进一步的划分。游戏中按照日本本土的各个区县将参赛队伍分成了北海道、冲绳、四国、中国、九州、近畿、中部、关东、东北等9个地区的数十支地区代表队。每个代表队都有自己的特长，能够使用的必杀技也都各不相同。并且，必杀技的效果也比FC版《热血高校 躲避球》有了很大进步。

Check! 特色

本作游戏中的比赛可以说是继承了系列的特色，十分的激烈。尤其是在冠军挑战赛模式里，由CPU控制的对手的AI还是比较高的，它们不仅仅只是一味的使用最基本的加速跑，然后把球砸向玩家的队伍的简单攻击手段。而是非常灵活的使用更高难度的冲刺、跳跃猛击，或是与站在我方场外的三名队友互相配合，进行偷袭等等……在进行最后的冠军争夺战时，CPU控制的对手球队还会使用只有在联机对战时，由两名玩家相互配合来使出的联协攻击，而当游戏的难易度提升后，由CPU使出的相同招式的必杀技就会变得更加难以接住，同时我方队员使出的各种必杀技的失败率也会增加，战斗时的激烈程度则又会进入到一个新的领域。



游戏单间

街霸II X复苏

GBA

FIG ●CAPCOM●2001年7月13日 ●1~2人●32Mbit

下面将要为大家介绍一款超经典的格斗游戏，它曾经陪伴着一代人从年少的儿童走向了成人，它曾经在掌机、家用机、街机等各个平台上都留下了自己的身影，这里所说的它，就是“街霸”。当然了，本文并不是要写街霸系列的回顾，因为这里的版面不是特别策划，而是不灭的传说……

如此经典的格斗游戏，除了在街机平台上大火爆之外，其在家用机以及掌机平台上也有着相同的高人气。其中，本文中写到的《街霸II X复苏》就是这样的一款游戏。

提起《街霸》这两个字来，相信有许多人的大脑中都会闪现出如“警察”、“豪由根”等经典的关键词，而能够想到这些，也正是说明我们还对《街霸》这款游戏念念不忘，所以我们又有什么理由不再一次的来体验一下GBA上这款《街霸II X复苏》呢?



Check! 经典人设

本作中刚开始进入游戏后出现的几幅大魄力的原画就能让玩家感受到《街霸》系列特有的那种硬派感。游戏的开始菜单风格简明易懂。除了经典的街机模式之外，还有专为家用机版设计的练习模式，以及掌机版所特有的通信对战模式。

作为一款掌机上的格斗游戏，本作中登场的角色数量可以说是很丰富了。开始游戏后即可使用龙、肯、维佳、古列等16名各具特色的战士来进行战斗。另外，在每一场战斗胜利后，还可以再次欣赏的《街霸》系列特有的超硬派的设定画。

本作游戏中除了《街霸》系列经典的硬派



人设外，游戏里的场景部分也是十分精致。虽说作为格斗游戏的《街霸》系列本身在这方面就是很简单吧……但，游戏中的每个场景都是最大限度地使用GBA的机能来展现出了最佳的效果。

Check! 系统

虽然本作游戏中每个人物的招式都没有太大的变化，但感到生疏的玩家还是可以通过练习模式来慢慢地找一下感觉地……之后就可以



正式开始游戏了。本作的单人模式，也就是街机模式的难易度等级还是8个，初期的1、2级的对手几乎就是站在那里等着玩家过去抽他们……中间几个等级的对手的AI有了略微的提高，他们会使用一些简单的招式，不过弱点还是比较的明显……而在最高的8级难度中，对手的AI则到达了最高程度，此时他们的招式会非常连贯，相应的破绽会变得很小。如果玩家一不小心就有可能挨上一套的连续技，而导致体力大幅减少……想要战胜这最难强度的对手，就需要玩家拥有绝对过硬的身手才行，而当玩家突破了这最难强度之后，才仅仅意味着游戏真正的开始，因为本作真正的魅力不是去欺负AI，而是玩家之间永无休止的激烈对抗。



问答 北京 付忻

请问为什么我在玩PSP版《无双大蛇》时，魏、蜀、吴通关数遍，可是最终章外传还是不出呢?

北京市海淀区清河毛纺南小区

炸弹人杰特斯

GBA A·RPG ●HUDSON●2002年10月4日 ●1~4人●64Mb

本次要说的最后一款游戏也是从FC时期开始被我们所熟知的作品——《炸弹人》。《炸弹人》系列游戏曾凭借着特有的操作系统给我们留下了深刻的印象，而下文中写到的这款炸弹人作品，更是系列中少有的新类型游戏，对于喜欢《炸弹人》系列游戏的玩家来说，这款《炸弹人杰特斯》绝对是算得上是GBA游戏里的精品。

Check! 全新类型

本作有别于正统的《炸弹人》系列作品，游戏类型从系列传统的ACT一下改成了A·RPG。原本只是每关用炸弹炸掉所有的怪物，然后进入下一关继续上述操作的单调模式，在加入了剧情后一下子就丰富起来了……同时，配合剧情的加入，游戏中的场景也得到了极大的强化，RPG游戏中的常见的场景都出现在了本作中。



本作的故事模式内容十分丰富。玩家操作的炸掉人杰特斯要在各个行星上进行冒险。游戏中玩家使用的炸弹人可以破坏的对象也绝不仅仅只是ACT版中的各种怪物，就连地图场景中的花草树木也都可以用炸掉毁掉。在炸毁各种物体或怪物后还可以得到各种道具或金钱。

Check! 游戏模式

本作游戏除了A·RPG版的主线故事模式之外，还为玩家准备了系列经典的对战模式。此对战模式同时支持玩家间的联机对战与单人模式下的对战。其中可供对战的小地图虽然简单，但却趣味十足。尤其是4名玩家之间进行大乱斗时，才是最能体现出这个模式精髓的。其中，いつものバドル是最为普通的一个模式，玩家间可以自由的组成小队，然后进行团队PK战，被炸死的队员还可以在场外扔炸弹来进行辅助，当小队全员都阵亡后才意味着失败。





而像ぬりかえバドル则是要求玩家在限定的时间内，尽可能多的将地板都炸成自己专用的颜色。与之规则类似的另一个小模式“バロムゲットバドル”则是要让玩家努力的捕获地图上飘荡的小气球怪物，然后将相同颜色的这种小怪物送进相应颜色的传送装置中，在限定的时间内，成功的送走小气球怪物数量最多的人就是胜利者。

かわしたバドル可以算是一个比较特殊的小模式，在这里玩家间不需要再使用炸弹来进行PK，而是尽最大的可能来躲避天上掉下来的炸弹。开始的时候炸弹的数量很少，且爆炸速度也很慢，但随着时间的推移，炸弹落下的数量与爆炸速度就会随之上升，玩家的死亡率也会大幅增加，而坚持存活到最后的玩家自然就是胜利者。

ぬけだしバドル也是很有趣的一个小模式。在这里玩家需要使用炸弹来将被水覆盖的地面炸开来寻找到大门的钥匙后，再使用同样的方法找到大门。最先能够进入到大门内的玩家就是胜者。



作为一款掌机游戏，《炸弹人杰特斯》最值得我们怀念的地方不是其全新类型的故事模式，而是充满了乐趣的各个联机模式。相信无论是在何时，约上几个好朋友，拿起手中的GBA来联上一会儿本作，都能够体验到《炸弹人》的独特魅力。

谁能告诉我为什么太鼓中的纸飞机，明明没有受伤，各个加速都踩了，却只有8W？
广州市美术中学高二（6）班，QQ：709847714 广州 周晓莹 问答



□文 / NdsBBS.COM 哪吒的青春、花纱

驰骋在电子空间的健儿们

"同一个世界"——其范围不仅仅只包括生活在现实世界中的人们；
"同一个梦想"——游戏界那些鲜活的角色们同样有权利感受奥林匹克的伟大精神；
"更高、更快、更强"——没准在这方面他们也许已比我们做得更好……

本文将会从真实世界的奥林匹克运动会竞赛项目中选择最具代表性的几个竞赛大项，并根据游戏角色的创作特点以及他们在各自游戏作品中表现出来的运动天赋，列举出各个项目上最具夺冠实力的5名种子选手名单。就如同游戏界的奥林匹克运动会一样，将各个伟大的游戏角色们从各个机种、厂商的限制下解放出来，跨越时空、汇聚一堂，展开一场有趣的运动能力大较量。

至于"谁将在哪个项目中夺冠"——这一类盖棺定论的终极问题，由于体育比赛的不确定性将会交由读者大人您自行裁断～！

田 径 项 目

田径运动是所有运动项目的基础，有着"运动之母"之称。从古代奥运会开始，转型运动就已经很成熟了。跑、跳、投是田径项目的三个基础也是其主要竞赛项目，根据比赛场地的不同田径比赛又可分为田赛（在草坪上进行）和径赛（在跑道上进行）两大部分。田径比赛是奥运会历史上产生金牌最多、受关注度最高，也是最能体现奥林匹克"更高、更快、更强"口号的竞赛项目。

5号种子：大金刚
出场作品：《大金刚》系列

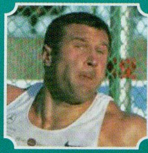
从与其它游戏角色站在一起时大金刚往往要高出不止一个头的这个情况来看，这个红棕色的大块头身高至少超过两米。强健的四肢，火山一般的性格，从某种程度来说，他的出现也就象征着一种强大的力量。游戏中的大金刚最常做的就是"投掷"动作，无论是扔出木锤、木桶、香蕉等攻击道具，还是直接将敌人举过头顶再狠狠丢出，大金刚都向玩家展示了他非凡的上肢力量和对这项运动的情有独钟。这也是他与另一个出镜率很高的大个子库巴相比更具优势的地方——尽管后者经常以"链球王"的身份出现在许多体育游戏中——大金刚较之在这方面显得更加自然和理所应当，猩猩难道不比乌龟更适合这项运动吗？别看大金刚乍一瞧十分笨拙的样子，但是绝对是投掷高手。

问答 辽宁 孙炫易 我想问一下，怎样才能买到掌机迷？（猴子：请追查这张回函卡的来源）
辽宁省本溪市平山区，QQ：893417932

运动天赋 经常用上肢作为"脚"来行走，粗壮的肌肉群甚至比下肢还要健壮，这首先保证了大金刚在投掷方面具有超出一般选手的天生神力。其次大金刚经常在游戏中练习这项运动所需的投掷技巧，多种道具的熟练反复运用使得他能够很快学习并掌握住多个奥运投掷项目的运动要领，并取得好成绩。另外值得注意的是，多年丛林攀越的经验使得大金刚在撑杆跳高项目上也具备非凡的实力。

夺金点 铅球、铁饼、链球、标枪、撑杆跳高

选手模板 维尔吉里尤斯·阿莱克纳（Virgilijus Alekna）

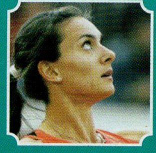


立陶宛田径运动员，擅长各种投掷项目，是2000年、2004年奥运会男子铁饼金牌得主，其身材也如大金刚一般彪悍。

运动天赋 萨姆斯的速度非常快，这样在进行跳跃项目时她就能提前获得非常高的势能转换，然后在跳跃时萨姆斯采用的又是常人难以仿效的屈体抱膝球形跳跃法，从游戏中的实际表现来看这种方法无疑比背跃式和跨越式的效果更佳，冲击世界纪录应该不成问题。另外速度方面的能力也可以确保萨姆斯在中距离和短距离跑项目上也保持相当高的竞争力。

夺金点 跳高、撑杆跳高、跳远、三级跳远、200米跑、400米跑、4x400米接力

选手模板 叶莲娜·伊辛巴耶娃（Yelena Isinbayeva）



俄罗斯田径运动员，擅长运动为撑杆跳，是2004年雅典奥运会女子撑竿跳金牌得主，继布勃卡之后成为俄罗斯的撑杆跳王者。

4号种子：萨姆斯·阿兰
出场作品：《银河战士》系列



作为一名女性，萨姆斯却拥有连大多数男子都缺乏的坚韧品格，这一点往往能在比赛中造成瞬间逆转的奇迹。在《银河战士》中，萨姆斯往往是以一副密封盔甲的面目示人——就算这盔甲拥有未来得不能再未来科技得不能再科技的轻重量，也无法否认萨姆斯在日常的战斗生活中是在一直坚持负重的，而盔甲形成的封闭空间也促使了萨姆斯逐渐形成了一种沉默寡言、孤胆英雄的形成，这种性格面对越是重大的比赛越能表现出强大和天然的驾驭力。萨姆斯身手敏捷，灵活快速，不仅在中短距离跑上有可以值得寄予的希望，而且在跳跃项目上也具有天生的优势。另外萨姆斯还有得天独厚的体质优势，可以缩成一个球状，可见她的身体的柔韧程度也超乎常人不是一点半点，真是世间无双。

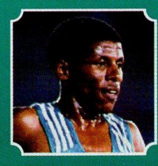
3号种子：陆行鸟
出场作品：《最终幻想》系列

陆行鸟是一个天生的长跑专家，不仅长着一双形似鸵鸟的脚爪，还仿佛具备如同骆驼一般永远不会枯竭的能量。每次一看到陆行鸟，玩家们眼前总会自动浮现出这样一副场景：在一个烈日暴晒下的滚烫沙漠里，一团黄色的鸟形生物在坚定地朝着沙漠外的绿洲奔去……最早出现于《最终幻想》系列作为游戏配角的它现在之所以能获得游戏开发者和玩家的特别青睐，唯一的原因可能就在于它毫无怨言且不知疲倦的奔跑精神。作为一个交通工具，陆行鸟凭借这个精神在游戏世界里获得了其它任何一种交通工具都没受到的欢迎，作为一个奥运选手，玩家也完全有理由相信，陆行鸟因此有极大的可能成为中长跑领域的无冕之王。

运动天赋 陆行鸟步频稳定、步幅大、耐力极佳；不会说话，心理承受力强；奔跑是其本能，日常生活就相当于随时训练，不断地朝着下一个目标奔去就是生命的全部，所以感觉不到过程的枯燥，这一点非常有利于赛时的发挥。另外其强健的下肢具有强大的爆发力，这也使得它在中距离跑项目上也具备相当的竞争力。

夺金点 马拉松、20公里竞走、50公里竞走、800米跑、1500米跑、5000米跑、10000米跑、3000米障碍

选手模板 海勒·格布雷西拉西耶（Heile Gebrselassie）



埃塞俄比亚著名田径长跑运动员，现任马拉松长跑和20000米长跑的世界纪录保持者，是非洲著名的田径明星。

2号种子：索尼克

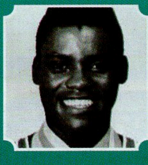
出场作品：《索尼克》系列

如果说陆行鸟是天生的长跑者的话，那么索尼克就是天生的短跑者。光是从“Sonic”这个名字中就可以看出，这个蓝色刺猬拥有多么恐怖的速度。索尼克的跑动有两个显著的技术特点，一是身体呈流线型造型，特别是遍布头、背的弯刺使得他就像是戴了个完全符合空气动力学原理的连身头盔；二是在跑动时索尼克能一直持续保持极低的重心和高密度的步频，这两个原因使得索尼克在短距离跑项目上具有天生的不容置疑的王者之气。另外与萨姆斯·阿兰类似，索尼克也具备相似的球形跳跃技能，高速奔跑下连接跳跃技术的能力和节奏均是一个一流选手的水准。

运动天赋 步频密集，加速后能在相当长的一段时间内一直保持极高的速度不下降，虽然长时间的低重心不太利于观察比赛环境和对手，但在直道项目上这一点的影响似乎不大。尽管跳跃时的高度是索尼克所不擅长的，但高速度加球形跳跃的方法足以保证他在跳远项目上有不逊于萨姆斯·阿兰的竞争力——而且与后者相比，索尼克把握高速下的跳跃节奏也更为优秀，这也使得跨栏项目也成为他的夺金目标之一。

夺金点 100米跑、200米跑、400米跑、110米栏，400米栏，4x100米接力，4x400米接力、跳远、三级跳远

选手模板 卡尔·刘易斯（Carl Lewis）



美国田径运动员，80年代著名的飞人。1984—1996年连续四次在奥运会上获得多枚田径项目金牌，创造了一个时代的传说。

1号种子：克里托斯

出场作品：《战神》系列

作为一个以打斗见长的游戏角色，克里托斯最后能在名单位列第一完全是因为他在游戏中表现出的超常的运动素质和天赋。从外形上看，克里托斯手臂极长，小腿发达，跟腱突出，整个上半身呈倒金字塔状，完全就是一个标准的田径选手身材。从性格上看，克里托斯富有极强侵略性和舍我其谁的霸气，这类选手只要一踏上比赛场观众就能感觉到：他来的唯一目的不是为了友谊，而只有冠军。当然从游戏中玩家也能感到，克里托斯展现出的强大的爆发力，坚韧的心理素质和超长的耐力，都是一个超级明星级选手必须要具备的素质。玩家们甚至可以想象克里托斯会和杰

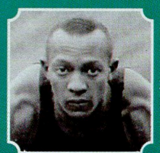
交友 江苏 陶舜 新的专区为我们无机一族提供了一个娱乐的版面。
江苏省常熟市，QQ：843423723

西·欧文斯一样，在夺冠后说出这样的豪言："我来赛场不是来与什么人物握手的，我是来夺金牌的，只要这个目的达到了，就足够了。"

运动天赋 健壮的体格和超凡的力量决定了克里托斯几乎适合田径赛场上的所有比赛项目。就算将需要长时间消耗大量能量的长跑项目从克里托斯擅长的名单中删去，那么在剩下的项目中也很难找出克里托斯究竟更适合哪一项，无论是对爆发力有很高要求的中短距离跑，还是对肌肉力量要求很高的投掷项目，抑或是需将力量和节奏完美结合在一起的跳跃项目，克里托斯几乎都有问鼎的可能。

夺金点 100米跑、200米跑、400米跑、800米跑，110米栏，400米栏，4x100米接力，4x400米接力、跳远、三级跳远、铅球、铁饼、链球、标枪

选手模板 杰西·欧文斯（Jesse Owens）



美国田径运动员，在1936年柏林奥运会上取得了4枚金牌，粉碎了希特勒及其纳粹团伙鼓吹的"种族优胜论"。

全能项目

全能项目以田径竞赛项目中的男子十项全能、女子七项全能两个小项作为基础，加上夏季奥运会的铁人三项、现代五项两个大项，冬季奥运会的冬季两项、北欧两项两个大项，组成了一个颇具游戏界特色的奥运竞赛项目。参加此类比赛的选手一般都要求具备非常强的综合运动素质和持续稳定的发挥，此类比赛也可以说是奥运赛场上最难以完成的竞赛项目。

5号种子：林克
出场作品：《塞尔达传说》系列

林克就像是一个为了现代五项而生的选手：持剑、骑马、会使用弓箭进行远距离射击，陆地上奔跑的速度很快，换鱼人装后在水中也能堪比水生动物，而现代五项正是要求选手在一天内完成击剑、马术、射击、跑步、游泳五个项目的比赛，所以从这点来看没有谁能比林克更具有优势。另外从游戏中林克的综合表现看来，作为明星级游戏角色的他在一般的田径项目上也具有不同于敌人和NPC的明星级表现，所以参加类似十项全能的项目时也是十分值得期待的。当然，最为可贵的是在林克的性格中有正义和诚实的光辉品格，这一点倒是非常符合"荣誉的赢得必须公正无私，反之便毫无意义"这样的奥林匹克精神的。

运动天赋 灵活敏捷，运动能力突出。精灵族的血液赋予了他坦诚的个人品质和冷静坚强的心理素质。在长期的冒险生涯中已熟练掌握了击剑、马术、射击、跑步、游泳等运动项目的技术特点，同时频繁的战斗历练也造就了他对竞赛过程的独特感悟。由于各个方面的实力非常平均，所以无论田赛还是竞赛林克都能高质量的完成，这对其它想要获得十项全能冠军的选手来说是个相当难缠的对手。

夺金点 现代五项

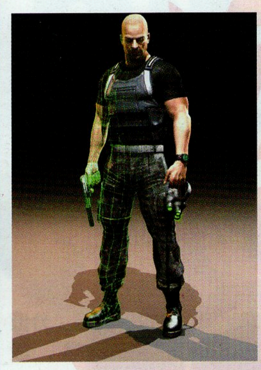
选手模板 拉斯·霍尔（Lars Hall）



瑞典现代五项运动员，在1952年芬兰赫尔辛基、1956年墨尔本奥运会上获得现代五项个人赛金牌，被称作现代五项之神。

4号种子：山姆·费舍尔
出场作品：《分裂细胞》系列

费舍尔的身份是美国国家安全局的高级情报员，也就是人们日常所说的"特工"，而要成为一名合格特工必须要经过许多常人难以想象的艰苦训练，这一点从竞赛项目上来说也就意味着费舍尔完全具备完成像铁人三项这样艰苦卓绝比赛

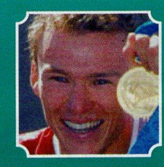


的能力。在游戏中，费舍尔完美展示了一个有着丰富野外生存能力和吃苦耐劳优秀品质的参赛选手天赋，事实上像铁人三项这样比赛的冠军最初就是由军人出身的运动员完全将之垄断了的。由于在游戏的冒险世界中，费舍尔的足迹几乎遍布世界各地，特别是在冰雪环境下的作战经验，使得他具备了将越野滑雪和枪械射击相结合的综合运动能力，所以也能够完成像冬季两项等综合冰雪项目的竞赛。与相同类型的2号种子斯内克相比，费舍尔的不足之处在于他在游戏中使用了大量高科技的军事装备辅助自己的冒险，让人不得不怀疑在奥运赛场上他能否徒手和斯内克一较高下。

运动天赋 本身是一名秘密情报人员，经历过严格而又艰苦卓绝的军事训练，具备常人难以想象的运动能力。奥运会要求参加铁人三项的选手在一次完成游泳1.5公里、自行车40公里、跑步10公里，全程共51.5公里的比赛，这对长期进行高强度秘密军事行动的费舍尔来说简直是小菜一碟。另外，如果参加男子20公里的冬季两项比赛，在越野滑雪中途完成卧射、立射、卧射、立射，每次5发子弹共4次射击的要求对费舍尔来说也不是什么难事。

夺金点 铁人三项、冬季两项

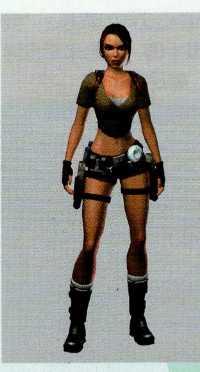
选手模板 西蒙·维特菲尔德（Simon Whitfield）



加拿大铁人三项运动员，2000年悉尼奥运会男子铁人三项冠军，2002年英联邦运动会男子铁人三项金牌得主。

3号种子：劳拉
出场作品：《古墓丽影》系列

劳拉的身体素质太让人感到吃惊了，力量、平衡性、耐力这三项基本运动素质在她身上得到

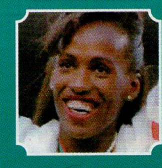


了最完美的平衡和统一。从游戏中玩家可以看到，无论是普通的奔跑、跳跃、投掷，还是需要专业技巧的游泳、攀爬和枪械射击，她几乎样样都可以驾驭自如，而且观者还不会觉得她一人在集合了这么多不可思议的能力后会有丝毫的不协调之感，这样的角色似乎天生就是为了夺取全能项目的冠军而生。从游戏界的角度来看，劳拉是史上最具运动能力和冒险精神的女性游戏角色，从奥运会的角度来看，劳拉也有很大的希望成为史上最具运动素质和全能桂冠的女性参赛选手。

运动天赋 超强的综合运动素质，无论是参加由跑、跳、投组成的田径女子七项全能，还是凭借超强的游泳、射击能力参加现代五项等综合大项，都是一个非常有竞争力的选手。当然，除了几乎可以肯定能够夺金的田径女子七项全能外，多次在冰雪世界完成探险的经历和自身具备的极高平衡性和耐力，使得像北欧两项这类其它选手不敢轻易尝试的项目冠军也几乎成为了她的囊中之物。

夺金点 七项全能、现代五项、北欧两项

选手模板 杰西·乔伊娜·柯西（Joyner Kersee）



美国田径运动员，1988年汉城奥运会七项全能、女子跳远金牌得主，1992年巴塞罗那奥运会七项全能金牌得主。

2号种子：索利德·斯内克
出场作品：《合金装备》系列

同样作为特工，但是与费舍尔相比，斯内克无疑经历更为曲折丰富，担任的角色和职责也更为优秀，当然，名气也更大。斯内克的生物基因中具有超出常人的因素，因此不能据此就简单地出“斯内克一定比费舍尔实力更强”的结论。但是如若就游戏中的表现来看，斯内克散发出的魅力

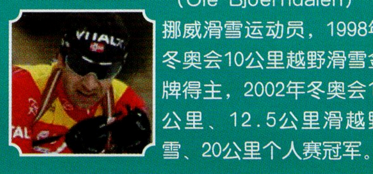
交换 广东 曹晓晨 求购PS2游戏：装甲核心3，BLACK，刀魂3，VF4，铁拳4，零红蝶 （猴子：太多登不完了。）
广东省信宜教育城，QQ：526446849

就无疑大大超过了后者，在同样接受了严格军事训练的基础上，斯内克还有一点是其它游戏角色所不具备的：其智商竟然高达180——所以你可以想象斯内克的学习能力和掌握比赛的能力会有多么棒了。特别是游戏中还设定了斯内克几次归隐后又几次重出江湖的故事，这使得他身上具备了更强的传奇性。这一点使得他与一般的选手比起来，不仅像是一名技术高超的特工，更像是一名意志坚定而又品格淡然的战士。一旦决定参赛的话，就是一名恐怖的智勇双全的最强竞争者。

运动天赋 体格强壮，意志坚强，经历过无数生死考验和荣耀得失，“硬汉”类选手的杰出代表，具有创造“赛场传奇”的不凡能力。仅仅凭借运动素质上的天赋就可以将铁人三项一类的比赛轻松拿下，再加上超高的智商和丰富的野外生存经历，即使不那么熟悉的项目比如马术、击剑、滑雪等也可以很快全部掌握，并在相关的竞赛中向冠军发起冲击。

夺金点 铁人三项、现代五项、冬季两项、北欧两项

选手模板 奥利·艾那尔·比约达兰（Ole Bjoerndalen）



挪威滑雪运动员，1998年冬奥会10公里越野滑雪金牌得主，2002年冬奥会10公里、12.5公里滑越野雪、20公里个人赛冠军。

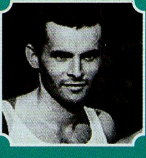
1号种子：马里奥
出场作品：《超级马里奥》系列

马里奥有运动细胞吗？或者说马里奥的运动细胞能够上升到专业的体育素质层面上来吗？尽管这个水管工人看上去怎么也不像是一个运动员的样子，但不可否认的是马里奥拥有所有选手中迄今为止最为丰富的运动项目体验和大赛经验。有一种观点认为，马里奥的运动能力已远远无法与当今那些肌肉发达、天赋出众的明星选手相提并论，但在游戏界无数的事实面前，究竟又有多少真如预测般实现了的呢？其实很多预言者都忘记了一个重要的事实——系统设定的游戏规则、游戏角色的运动原理……这些决定参赛选手先天条件的要素有很多都是由马里奥制定、开创并沿袭下来的，所以说又有谁能比马里奥成为“王中王”更具潜力和资格呢？

运动天赋 拥有无人可比的资历、名望和荣誉，收获有比别的选手加起来吃过的盐还多的丰富经验，涉猎过的运动项目众多，而且几乎每一次都能获得出色的成绩。虽然看上去身体条件并不出类拔萃，但一旦进入比赛状态你就会感叹马里奥身上散发出来的聪明、智慧、创造机会的能力和驾驭比赛的信心。如果仅仅用技术条件来衡量这样一个伟大的选手，未免显得过于矫情和愚蠢。

夺金点 十项全能、铁人三项、现代五项、冬季两项、北欧两项

选手模板 安德拉斯·巴尔可佐（Andras Balczo）



匈牙利现代五项运动员，1960年、1968年奥运会现代五项团体赛金牌得主，1972年奥运会现代五项个人赛金牌得主。

技击项目

技击赛已在最近几年的奥运会上逐步登台亮相，受到人们的广泛关注。技击也是一种综合能力的考验。不仅仅是力与技的较量，同时也是心理素质的对抗。力讲究的是自身身体素质的高低、技则讲究刻苦修炼中积累的实战的经验及手法、腿法、步法、身法、功法、心法六法合一的境界高低，无论刀枪剑棍拳，皆能运用为刺、劈、砍、打。技击同样要求心理素质上的对抗，心理负担、压力往往会影响到技术的发挥，然而心无旁骛、理智拼搏则能让对手防不胜防。

有没有喜欢被逆●的，有的话加我QQ。（猴子：这是什么边角栏啊コノヤロウ！）
安徽省滁州市，QQ：627295074
安徽 杨李鹏 交友

5号种子：杰克船长
出场作品：《加勒比海盗》系列



加勒比海的海盗王，黑珍珠海盗船的主人，这些都不足以概括我们英雄般的杰克船长。足智多谋的他数次遭受背叛陷入不可思议的阴谋之中，面对这些严峻的考验，英勇的杰克船长在寻找亡者宝藏的冒险之旅中与凶猛的敌人展开战斗居然一次次的化险为夷。杰克是一位打着“绝对自由”旗号的冒险家，有着轻松快乐、不加停顿的圆滑腔调，时不时如妇人般的搔首弄姿让所有人为之肌肉打颤。虽然杰克船长在电影与游戏中总是给人一种漫不经心的态度，而且作为海盗的他有时候也会“蛮不讲理”，甚至“不择手段”，但是内在的杰克，却是一个有义气、够仗义的家伙。

运动天赋 杰克船长拥有一个足智多谋的脑袋，对事物应变能力极强，且谦虚不傲，不使人易于识破心机，这就对于赛事情况的不确定性和突发事件有很好的应变力，外加上他本身狡猾，非常擅长声东击西。他拥有运动员必备的正义感且崇尚自由，比赛本就是一个展现自我的舞台，不受场地、周遭环境的影响，达到心理上的解放，用平常再熟悉不过的战斗打败对手。再说，杰克本就具有丰富的比赛经验，平时那些让人烦恼的战斗为他剑法功力的提升做了不可磨灭的贡献。并且他那幽默诙谐的腔调和专属他杰克船长的招牌搔首弄姿，相信绝对会在比赛中让对手忍俊不禁，导致后果十分严重。

夺金点 花剑、重剑、佩剑

选手模板 吉乌里奥·戈迪尼（Giulio Gaudini）

意大利击剑运动员，1928年奥运会花剑团体金牌，1936年奥运会花剑个人金牌得主。



4号种子：孙悟空
出场作品：《龙珠Z》系列

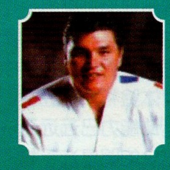


首先，还请各位看官将他与西游记之悟空区别开来，此悟空非彼悟空。这个一到月圆之夜属于赛亚人种族的他们，眼睛都会接收一种特殊的电波（布尔兹光波），之后他们的尾巴也会有反应从而变成巨大的猿，此时的战斗力也会比平常高10出倍。在与拉帝兹一战之后得知将有其他赛亚人入侵地球，于是悟空父子及其同伴便承担起了保护地球存亡的重任。这样的重任都能胜任了，又何况奥运会呢，要知道悟空的光荣战绩可是21、22、23连续3届天下第一比武大会的亚军及冠军。现在即将作为运动员出场，其Fans的数量不可小视啊！悟空做人直率坦诚、有着一颗仁慈的心，坚强不屈，勇敢无匹毫不退缩，这就是他，即使成为一个强者后，性格依然。

运动天赋 在游戏中，悟空能多次使用灵气，使得攻击能力增加，以达到极佳的攻击输出，这是不可多得的运动员爆发能力。他拥有强大的正义感，为了地球的宁静，甚至不惜与敌人同归于尽，这种舍已利人的忘我精神也正是奥运会所支持的。况且悟空天赋极高，三个月便突破了十倍界王拳，参加奥运会，那还不学一个精一个吗？他的自我控制能力不错，鲜少卤莽行事，这对于某些规矩繁多的赛事项目有很好的驾驭能力。悟空讲究气沉丹田手心开，以静制动、借力打力，相信若参加跆拳道、柔道等比赛项目，绝不会令众人失望。

夺金点 跆拳道、柔道

选手模板 达维德·杜耶（David Douillet）



法国柔道运动员，1996年奥运会95公斤级、2000年奥运会100公斤级金牌得主。他的造型看上去比孙悟空强悍很多。

问答 辽宁 袁友锋
多附送PSP的游戏，现在空轨FCSC的汉化都有了。
辽宁省本溪市溪湖区，ghost3k@163.com

3号种子：黑崎一护
出场作品：《死神》系列



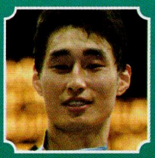
黑崎一护，一开始只是个能看见幽灵的暴力问题少年，但是这种通灵能力，也为他最终成为最强的死神奠定了基础。从自行解开死神露琪亚鬼道的那时起，就注定了这个人类的不平凡。

黑崎一护起初的战斗能力纯属是从无休止的校园不良少年斗殴中培养出来的，在成为代理死神后，越发顽强，身怀强烈的正义感，一眼看去表面上他就是一个自大狂、除了打架一无是处，其实不然，一护对于家庭的责任感是让人敬佩、羡慕的。拥有超凡能力和潜力，在成为真正死神和成功解放斩魄刀时，这种超乎常人的潜力便已毋庸置疑。一护坚强的性格、不挠的毅力和绝不放弃同伴的原则也着实让人钦佩。在不顾自身安危，迫切想成为死神之时；在无任何援助都要闯入虚圈之时，为的只是不放弃同伴这一种信念，让人感动也让人牵挂。

运动天赋 速度对于奥运比赛来说是最基本也是最重要的，在一护成为死神进入虚魂界后，“瞬步”的日渐熟练大大提高了他的移动速度，脚下步伐可谓轻快有力。万解以及虚化之后的状态自身能力爆升，打破一切常规及超常规思考模式，让对手捉摸不定，利用对方破绽进行致命一击。作为奥运种子选手上场，相信无论什么比赛项目，超强的灵压都会压得对方喘不过气来，而且在未成为死神前空手道技术也已可见一斑，黑崎一护，加油吧！

夺金点 花剑、重剑、佩剑、拳击、跆拳道

选手模板 金景勋（Kim Kyong-Hun）



韩国跆拳道运动员，2000年悉尼奥运会80公斤级金牌得主。作为跆拳道起源的韩国本土的运动员，在跆拳道成为奥运会正式比赛项目之后，为自己的国家取得了荣誉。

2号种子：草雉京
出场作品：《格斗之王》系列

94登场的草雉京以闪烁的形式登上KOF的舞台，至此承担上了主角的任务，作为KOF的当红人物之一，这位少年可谓是青出于蓝而胜于蓝，人气指数不断攀升，集万千宠爱于一身了。7岁时便已经超乎常人地完成了对传说中唯一能与八雉女对抗的超必杀技“大蛇雉”的修炼。而18岁时更获得全日本异种格斗技冠军。草雉京不仅仅高大帅气，且力量强大，话说勇者身上自有一种萧杀之气，不必做作即令人胆寒，往往战无不胜。还拥有无比强大的自信心和斗志，为了消灭大蛇一族，费尽千辛，在游戏中从他与庵的战斗对话中也可看出，其心理自我调节能力极佳，这些也往往是决定胜败的关键因素，且草雉的"赤炎"必杀技招式绚丽攻击力极大，这些都注定了其是当之无愧的拳皇。玩家也无可否认这样的人物绝对会在技击赛的舞台中大放异彩。

运动天赋 181CM、75KG强壮的身体素质无疑是天生吃这碗饭的人，全身上下健硕的肌肉便是他长期与人战斗的产物、那是他专业的证明。草雉京那快速的反应力、强有力的连贯攻击套路、变幻莫测的出手招数，即使不使用火焰也可以打败其他对手。在99之后脱掉了学生服，草雉京显得更加成熟。我们都相信，他足以成为比赛中的佼佼者。

夺金点 75公斤级拳击、81公斤级拳击

选手模板 拉兹罗·巴伯（Laszlo Papp）



匈牙利拳击运动员，1948年奥运会中量级、1952、1956年奥运会次中量级拳击金牌得主，在20世纪中叶享有很高声誉。

2号种子：八神庵

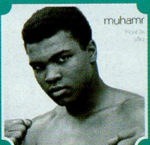
出场作品：《格斗之王》系列

之所以把他推举出来，其实是有私心的，小编只是非常之期待这两位种子选手的再次颠峰对决。无可置疑，八神庵是最有人气的，他已成了KOF的象征，SNKP的代言人，刚开始设置为京的配角宿敌，可连公司也未料想到这以后的发展会如他性格一样疯狂，只有让他和京平起平坐了，然而这一坐就长达10多年。当然八神的兴趣并不在称霸中，那些虚无缥缈的称号对他来说毫无吸引力，这种不为名利的人倒是很具有运动员精神。他存在于KOF历史舞台的目的只有一个，杀掉那个与之对立了10多年的家伙。八神庵，是个打一开始就叛经逆道很臭屁的家伙，也是最单纯直接的人。他喜欢装帅、喜欢装深沉，讨厌别人的说三道四，却也是个很上进的孩子，有了目标便不会轻言放弃，无论变强的道路中有多少流言蜚语。

运动天赋 由八神性格所致，看似毫无套路的出拳、回旋踢，却招招致人要害，不受迂腐套路限制，这才是在比赛中百战百胜的奥秘。强有力的火力爆发，帅呆的台词，狠狠地教训了对手后再扬长而去，不用鸟什么繁缛礼节。幼稚的、不负责任的、叛逆的、暴力的和虚伪的东西都埋了进去，留下一片歇斯底里。废话个什么劲，实力才是王道。

夺金点 81公斤级拳击

选手模板 穆罕默德 阿里（Muhammad Ali）



美国拳击运动员，1960年罗马奥运会次重量级拳击金牌得主。虽然他只取得了一次奥运会冠军，但一直是人们心目中的拳王。

团体项目

可以说奥运会中的团体赛是最赏心悦目的了，整齐划一的动作，队友间默契的配合，这些都不是朝夕就能训练出来的，台上一分钟，台下十年功。一场比赛下来，参赛队伍所带来的视觉冲击力令人兴奋。团体比赛项目对抗性强，比赛时间长、观众多、竞赛场地大，有些甚至会有身体的碰撞及不断的奔跑或跳跃，这些都是运动员体能的一大考验，是其他奥运会运动项目所不及的。而且奥运会中的团体赛获胜队伍每人都将获得一块金牌，但是金牌总数排名只按一枚计算，这也就使得竞争更加激烈，比赛更为残酷。

3号种子：比波猴队

出场作品：《捉猴啦》系列



这些以清新可爱著称，职业多种多样、性格装扮也多种多样的比波猴们，这次作为队友同场竞技，肯定热闹至极。可别小看了这些猴子，虽说以前的他们只会逃跑还偶尔搞搞小偷袭之类的招数，让人觉得就是胆小无用的角色。现在可不一样了，他们也全副武装，身上的装备可样样都是高科技，根据不同的装备，比波猴们还有了队伍的编制：骑士、枪客、特种兵、坦克兵、装甲兵、以及其他各种特殊兵、反正花样繁多，令人瞠目结舌，如：人鱼猴、隐身猴等，各在其位、各司其职。他们的身影可说遍布全日本各个大城市，而且这群家伙以神奈川、东京为中心已攻占了关东地区的各主要设施。说道麻烦，这群猴子们每次出现都会带来极大的骚动，要平息它们带来的麻烦也不是一件容易的事情。还好各位玩家们技高一筹，能够用高科技的网兜将这些捣乱 鬼们绳之以法。说起来，《捉猴啦》这个游戏的美版名字为什么是Ape Escape，要是改成《猴子猎人》（Monkey Hunter）的话那该多赞啊。（猴子：谁再提这个我跟谁急！）

问答 上海 王伟荣 雪人去哪里了，怎么一声不响就走了，真没礼貌。
上海市黄浦区山西南路，200001

运动天赋 这些古灵精怪的比波猴要作为奥运会参赛者，我想足球是最适合不过了，他们是那么的活跃，在游戏中不停地跑上跑下，仿佛永远都精力充沛。太小的比赛场地反而限制了他们这种无拘无束的习性。对于足球来说，一场比赛下来90分钟，还不外加补时和加时赛，这种体能消耗巨大的运动项目，估计也就非他们这群跑不停歇的家伙莫属了。比波猴们个头也不高，在奔跑、急停、转身、倒地这些技术动作上发挥得更好也不一定噢，重点是各个比波猴的技能都不一样，让我们来想象一下，首先可防御带盾牌的猴子做手门员守住球门，得、这下后卫都可以省了，会奔跑的猴子和推车高速移动的猴子主攻前锋，有滑翔机和翅膀的猴子等做中锋，外加一个会隐藏的猴子跟着跑，只要到了禁区就隐身接球射门，这些动作得一气呵成。呵呵，相信，这场由这些俏皮的比波猴们所带来的足球比赛，定会让大家印象非凡。

夺金点 足球

2号种子：无双武将队

出场作品：《三国无双》系列



他们来自于三国时期，他们都是三国时期最厉害的武将，他们曾经制造了声势浩大的战争场面，包括赤壁之战，官渡之战等著名战役。以恢宏的战斗场面再现当年的壮烈场景。真三国无双以爽快著称，其设计的人物也是豪迈的，他们不娇柔做作、忸怩作态。其次，三国的政治历史背景本就复杂，善与恶，仁慈与残暴，难以简单进行分割，也不是一两句可以说清的。这些时代的英雄们，如今他们汇聚一堂回到现代，也准备在即将举行的奥运会赛场上，一展英姿。对于这些天生为了战场而生的武将来说，打仗已是家常便饭，但是在现今的和平年代，奥运会显然已成了各国变相抗争的舞台，但这个对抗是文明的、和平的。深信有着强烈的民族荣誉感的他们，将继续带给我们不朽的传说。

运动天赋 东汉末期，三足鼎立，为了统一大业，马成了最主要的交通通信及战斗的工具，这些武将在马背上的时间可与参加战争的时间画上等号。而且古代为了做到战车所用的马匹在战场上移动准确性和精确，常对马匹进行各种技巧和协调性的训练，后来就发展成为马术比赛。如今，战国的英雄们将为我们再现马术的魅力，他们对于马匹的驾驭能力肯定不在话下，并且在长期的战斗中与马匹的配合默契，自身战马的速度、耐力和跨越障碍的能力，我们都不得否认，他们是朝着冠军来的。巾帼不让须眉，在花样骑术比赛中，我们也将见识到貂蝉、小乔、孙尚香这几位倾国倾城的美女与马共舞的精彩画面。关羽、赵云则将带给我们障碍赛的刺激享受，等等。总之，这是一场不可多得的视觉享受。

夺金点 花样骑术、马术三日赛、马术障碍赛

1号种子：蘑菇家族队

出场作品：《超级马里奥》系列

83年由宫本茂创造出来的马里奥一出世，就受到了极其强烈的反响，拥有一个大鼻子、头戴帽子、身穿背带工作服、还留着胡子的水管工形象。与他的双胞胎兄弟路易一起，长年担任Nintendo的超级王牌角色。马里奥为了救出善良的公主，打败了囚禁公主的恐龙库巴。不知为何，也引出了天生的死对头，瓦里奥和瓦路奇。但是这个家族也在逐步扩大，碧奇、耀西、蘑菇头等等陆续登场。齐聚一堂，他们也要参加奥运会，马里奥看似一脸沧桑的大叔形象，也能参加吗？？各位看官一定会非常惊讶，但想想游戏中马里奥灵活矫健的身姿，相信就会理解了，他们不仅仅是参加比赛，拿下金牌可是他们家族每个人的目标与信念！

运动天赋 马里奥家族的人天生拥有超群的运动神经与勇气，弹跳力可是大家有目共睹，其家族成员10多年的配合程度当然也不是盖的。参加奥运会，相信他们一定会拿下篮球赛事的桂冠。不要怀疑，光依靠着马里奥那招牌的弹跳技术，一场下来，保证200分以上！

夺金点 篮球

特别策划

本人入手DSL很久了，但是没什么游戏可以玩，谁可以廉价出手一些？
上海市松江区永丰街，QQ：42426296
上海 焦泽斌 交换



《鬼魂力量 创世纪》是Idea Factury 开发的一部战略游戏。该系列一直以巨大的战斗场面与众多的同屏显示的人数而被许多战略游戏玩家津津乐道。虽然多人对决有时候看起来来像“蚂蚁打架”一样，但是经营军事国家、扩张领土在战祸频仍的世界争取生存空间的游戏理念还是很值得肯定的。在这样一个大的环境下，《鬼魂力量 创世纪》的游戏意义更显得突出。 □文／NDSBBS 哪吒的青春；责编/零羽

系统讲解

NEW GAME 初次游戏只能在40个国家中的7个——ユニコーンフラッグ（ネウガード）、グレマーニ公国（ジグロード）、ロイヤルエース（ボルホコ）、圣骑军コスダリオ（ボロニャ）、NL共和国军（ゴルデン）、绝对领域（トラテペス）、メイマイ同盟（メイマイ）中选择一个开始游戏。

事务表 位于上屏最上方，每年的12月份系统会随机生成来年全年12个月份的行动指令表，玩家要依照这个行动指令表进行事务操作。

详细情报 查看本国的详细情况，包括势力下的人物能力和人物技能。不过要注意的是人物能力值不是固定的，而是由担当军师一职的人物给出的主观数值，不同的人物担当军师对其他人物给出的主观数值会不一样，所以玩家看上去会以为是人物数值发生了变化。

事务指令 共6种，每个月只能进行其中的1种，全年的事务表由系统在年末随机生成。

税收 每年一月会自动收税，除了一月之外的税收月可以提前收税，不过税收总额不会增多。

鬼魂力量 创世纪

NDS SLG ●Idea Factury ●2008年6月19日 ●5040日元/1人 ●512Mb

交易 游戏共有元、宝玉、家畜、劣鬼4种资源，每个国家会将其中的一种作为基本货币，其余的三种则可以在市场上自由买卖流通。

征兵 增加士兵数量，“总国力”越高能征兵的数量也就越高，每名人物（包括君主）最多能带400兵。

增壁 每次50货币，增加城市防御力，最高20级，智力越高的人物提升数值越多。

投资 每次10货币，增加国力，所有城市的国力之和就是“总国力”，关系到税收额和征兵量。

同盟 和外国结盟，结盟后不影响彼此交战，可从盟国势力范围发起战争，无边界接壤的国家也可结盟。

说得 说服他国势力人物加入己方，如果说得的对象是他国君主并且成功的话，那么该国将会成为己方的从属国。

问答 广东 胡启量 恶魔城晓月圆舞曲中，BOSS Rush装备什么魂和道具最好，我的记录是01:45:93，不知道有没有人比我快。
广东省韶关市曲江区，512100

战斗 发起战争，可以攻打与己方和同盟国接壤的势力。共有剑、盾、魔三个兵种，相克规则为剑克魔、魔克盾、盾克剑。

私掠 抢夺他国物资或者破坏他国城防。

役职 任命己方势力人物担当职务，有军师、外交官、内政官三种。

探索 搜索在野人物，使这些将领投奔到自己的门下。魅力越高成功机会越大。

流程参考

由于游戏中每个月的指令都是随机出现的，而且敌人的行动也各有不同，所以下面给出作者本人游戏开始5年后发展至中期的流程概要，供一些初上手的玩家作为参考：

开始游戏 选择位于东北的ネウガード国，君主是キグナス＝ライン，初始兵士数1200、总国力140、防壁15、基准通货为120的劣鬼。初始将领及能力为：



←《鬼魂力量 创世纪》的人设是很萌的，十分切合NDS掌机平台的风格，更受到一些动漫玩家的喜欢。

姓名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	属性	兵种	LV1	LV2	LV3
キグナス=ライン	8	6	8	10	6	攻	ワーウルフ	浑身の一击	龙爪斩	通过の仪式
风咏ノ风伍	6	4	2	1	2	攻	足轻	龙爪斩	防御の咒文	霸刀・一太刀
ラーズ・ラーズ	2	6	8	10	1	魔	村人	炎の咒文	治愈の祈り	天魔爆炎
ネウ	6	3	10	6	10	防	スケルトン	冰の咒文	无	天魔冰劫



1201年1月 税收

本月自动收税，所以只有“交易”和“征兵”两项指令。首先征兵，可以征120人，能够先将君主キグナス＝ライン兵力补满至400，然后准备用魅力为10的ネウ去交易，不过发现利率全在1.0以上，于是作罢。

1201年2月 政略

本月有“同盟”和“说得”两项指令。“同盟”是与强大的国家结盟，以换取自身的安全。而“说得”是利用自己国家强大的武力为后盾，威胁弱小国家臣服于自己。无论哪个都需要相当的外交手腕。为了在今后的扩张中占据主动，首先要广泛和他国结盟，这样才能扩大战争范围，通过交涉，君主キグナス＝ライン凭借超高的外交力成功和西南方的コリアスティーン教会结盟，这样以后就可以随时进攻该国附近的弱小势力了。剩下3人全部执行说得，将东邻灭者同盟ラグル的ブーイチ拉了过来，这下该国只剩下2个武将了，是下一步进攻的绝好目标。

1201年4月 人事

本月有“役职”和“探索”两项指令。由于军师会为人物能力给出主观数值，所以知力越高的人担当给出的数值就越准确，于是选择目前知力6的ラーズ・ラーズ担任。然后让魅力为10的ネウ去探索，成功搜索到一名在野武将并成功登录。

1201年5月 战斗

本月有“战斗”和“私掠”两项指令。向东邻弱国灭者同盟ラグル发起战争，敌军只有2人，而且全部为魔属性，派出剑属性的君主キグナス＝ライン打头阵，辅助盾、魔两人，顺利将敌人消灭。开始攻城，说得失败后将城防破坏至1684后战斗结束。

1201年6月 人事

本月有“役职”和“探索”两项指令。继续让魅力为10的ネウ去探索，成功搜索到一名在野武将并成功登录。

1201年7月 税收

本月有“交易、征兵”和“税收”三项指令。货币只剩60,先提前税收将货币提升为201,然后征兵将上次战斗中的损失补满。交易方面由于利率还是维持在1.0以上,于是作罢。

1201年8月 战斗

本月有“战斗”和“私掠”两项指令。敌人火并，灭者同盟ラグル下方的グレマーニ公国损失惨重，兵245，防壁4，随即调转目标向该国进攻。敌人只有1魔，瞬间被灭，然后1600的城壁连攻3次将该国占领。获胜后劝诱敌方武将加入己方，不肯加入的就放了吧。

1201年9月 税收

本月有“交易”、“征兵”和“税收”三项指令。提前税收将货币提升为341，然后征兵将上次战斗中的损失补满。交易方面家畜的利率终于降到了0.4，于是花费190货币大把买进，等待着一夜暴富。

1201年10月 战斗

本月有“战斗”和“私掠”两项指令。继续上次未完的战斗，将目标对准灭者同盟ラグル，敌军兵力虽有上升，但城壁经上次攻打后仍然只有4。己方派2剑1盾迎战对方的2魔1剑，完胜。随后3次攻城将其占领，破城后敌方将领系数投降。

1201年12月 政略

本月有“增壁”和“投资”两项指令。新占领的城市防壁都只有1，赶快花钱快快将其提高。不过由于前面交易时买进了大量的货物，没卖出前资金都还很短缺呢。年末了，顺便存个档，如果来年的事务表安排的不好可以读档重来。

1202年1月 税收

卖出利率在1.2的家畜，获利一倍，花费500货币买进利率在0.6的宝玉继续囤货。征兵优先补强将两次战斗后损失严重的部队。

1202年2月 战斗

调整为主，暂时休战，等把己方兵力补充和新占城加固后再考虑进攻。用“私掠”去骚扰下周边国也是个不错的主意。

1202年3月 税收

宝玉利率上涨至1.0，全部卖出后获利40%，暂时不要购进，将货币全部留下筑城和今后的投资。最后再提前把税收了。

1202年4月 政略

将全部将领全拉去筑城，至少能将1座城的城壁补满至20最高。

1202年6月 战斗

经过查看，位于同盟国コリアスティーン教会下方的シヴァの民经过与周边列强的火并后现在只有115的士兵和2的城壁。事不迟疑，赶快对其发动战争。胜利后攻城，城壁只有800，破城后敌君主主动投降。目前占领城已达4座。

1202年8月 战斗

己国势力范围和盟国周边的国家目前还比较强大，加之前个月才打了一仗有所损耗，还是老老实实的私掠骚扰一下吧。不料休息后，上方的解放军マナ却率军打了过来，还好自己有800左右的兵力，开战后先用2剑围攻敌1剑，然后再让己方的1魔去纠缠敌1盾，将敌1剑消灭后掉头解决敌1魔，获胜后还剩兵力555。

1202年9月 外交

展开疯狂的外交联盟行动，不幸的是几个实力强大的超级大国纷纷拒绝了己方的要求。于是许下宏愿：今后定灭之！但令人意外的是，上个月攻打己国失败的解放军マナ却向己方提出了同盟要求，既然能扩大征战范围索性就答应他吧，反正不影响今后随时对其宣战。

心得 上海 曹铮强 我一次玩PS2的MH2，10分钟花了120元买了12个钓饵，赚了1000块，哈哈哈。
上海市零陵路，200032

1202年10月 税收

进行完税收和征兵后，决定这个月还是先不要交易了。虽然金和宝玉的利率都很低，但下个月的政略可是用钱的紧要时候，再说马上也要过年了，等到来年1月很快就可以进行交易，还是暂时先忍忍吧。

1202年11月 政略

动员所有的人员将1座占领城的防壁由1升至20最高，可惜没有人来做投资了。

1203年1月 税收

本想在这个月大量购进交易，不料最低的利率也有1.4，还是把所有的货币都卖了吧。继续征兵，然后查看国情：显示兵士数1223，基准通货2467，总国力415——还算强大，放心了，暂时不会有什么危险。



←游戏的战斗画面还算多人混战，虽然看上去有点乱，但是这也正是这个系列的风格。

1203年3月 外交

终于，与强大的ポスタリオ自治团缔结了同盟条约，该国目前有2座占领城，且接壤的弱国非常多，期待着下一次战争的早点到来。

1203年4月 税收

购进了4123利率在0.6的家畜，期待着在9月的交易中大赚一笔。

1203年5月 战斗

想把解放军マナ消灭，但看到该国还有852的士兵和4的城壁，打下来的代价不小，想了想还是放他一马吧。又看了看周边可以攻打的国家，没有软柿子可捏，只能虚度过这个月了。



←游戏的界面基本上以触摸操作为主，有系列的风格，初期上手不是很容易，掌握之后就不难了。

1203年7月 战斗

迅速查看世界形式，决定对士兵数0，城壁5的ラウジ—ジャ发起战争，再也没有比这更好的机会了。直接攻城，城壁2000的城池经过己方千人大军攻击2次即告失陷。君主及该国武将全部投降。

1203年8月 外交

主动出击的同盟和说得全部失败，真是倒霉。不过休息时位于大陆最南端的センブズ同盟却主动找上门来要求同盟，既然是这样那就不要犹豫啦。

1203年9月 税收

家畜的利率上涨到了1.2，之前可是囤积了4300多的啊，快卖吧，全部售出后的金额已经累积到了5000多。接下来有两个政略月，留下2000搞内政，再将其他钱全部购进利率0.6的宝玉准备赚取差价。

1203年10月 政略

动员所有的人员将1座占领城的防壁由1升至20最高，多出的富余人员拉去投资。

1203年12月 政略

动员所有的人员将最后1座占领城的防壁由1升至20最高，多出的富余人员拉去投资。

1204年1月 税收

征兵，将兵士配给武将中拥有3个特技的高能力者。市场行情不佳，购进的宝玉还需耐心持有。

双手捧豆浆，早晚都一样。一天一元钱，攒钱买PG。T_TPG加油，小编加油！
江苏省连云港市赣榆县，QQ：356817273 江苏 贾继刚 交友

1204年2月 战斗

向南方的シャドウブレイク宣战，虽然其兵士有1171，但城壁只有2，而且接下有己方连续是战斗月、政略月和税收月，能够及时补给。开战后没想到对方只有君主一人，围殴灭之，攻城1次即破城，将君主招降。目前领土已有6城。

1204年3月 战斗

本想连续作战的，结果发现没有能够欺负的对象，只好……作罢。

1204年4月 政略

将才攻占下的シャドウブレイク城防壁由1升至20最高，多出的富余人员拉去继续投资。

1204年5月 税收

本月宝玉的利率上涨到了1.4，赶快卖出，没想到仅仅出货90%就不能交易了，再一看，原来金钱9999了。真是，这行情也太好预测了吧～

1204年6月 政略

全部占领城的城壁均以至20最高，所以将全部人员拉去进行投资。200为满，可将一个80多国力的城升满。

1204年7月 外交

如今己国终于成了名副其实的强国，与东方圣骑军コスダリオ的交涉不再困难，两国同盟顺利缔结。

聖魔星女ロゼ
ネバーランド共和国の重鎮の一人。共和国の理想の炎として立ち塁がる
ネクストによる聖魔星女ロゼの能力分析
武力 10
知力 3
魅力 5
外交 3
兵種 スケルトン

←圣魔星罗女赛是Neverland大陆重镇的一人，作为共和国的一员战将，为自己的祖国战斗。

1204年8月 战斗

南方的ネオント军目前的兵士数525，城壁3，马上对其宣战，结果无人应战。直接攻城，损失50人，攻击1次即破城。胜利后将敌君主和武将收编。休息时NL共和国军率1200人对我发起了进攻，这是游戏开始后最为困难的一仗，双方实力相当，经过艰苦较量，终于利用兵种相克规则的微弱优势将敌击退。紧接着背信弃义的解放军マナ也向我发起了进攻，但是很显然他低估了我军的战备力量，大败而归。

1204年10月 政略

新占领的ネオント军城城壁为1，赶快将其增至20最高。

1204年11月 人事

君主キグナス＝ライン成功搜索1人并登用成功，目前武将已达14人。

1204年12月 税收

目前的征兵数已达550，赶快对作战损失部队进行补给。另外交易方面仅仅靠卖出税收物资就可将消耗货币补充至9999了，真是安逸。

1205年1月 税收

又有550的兵源进行补充，势力总兵力已达2918。

1205年2月 外交

成功和东方强国ウインドフォーク缔结同盟，战争范围进一步扩大。

1205年3月 政略

己方势力全部城市城壁已满，让所有将领继续集中对一个城市进行投资，以迅速提高国力。

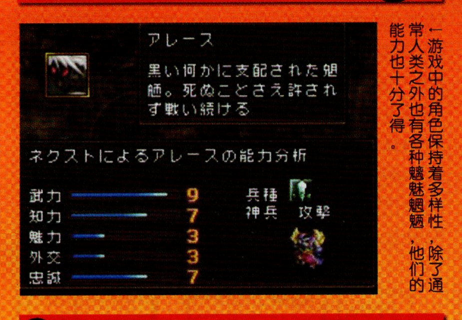
问答 江苏 顾晓杰 《口袋妖怪钻石珍珠》中利用BUG抓精灵对烧录卡有没有危害？
江苏省无锡市羊尖镇，guxiaojie1991@126.com

1205年4月 人事

探索失败，役职重新安排，队伍已达14人，关注队伍建设酝酿裁员准备。

1205年5月 税收

经过投资后上升的国力带来了688的兵源，迅速补充至军队中，全军达到3600人。



←游戏中的角色保持着多样性，除了通常人类之外也有各种魑魅魍魉，他们的能力也十分了得。

1205年6月 战斗

终于有机会向解放军マナ复仇了，虽然该国还有1200的兵士，但是怎敌己军巧妙的战术安排，全灭后用剩下的943兵士攻城，将该国占领。敌君主还算识相，乖乖投降，不然大概会杀了他。休息后，东方两国先后来袭，第一仗凭借超强的战备兵力和主力战将获胜，但第2仗由于战将能力不足，同样1200对1200惜败，收获了游戏后的第一场败仗。幸好城壁高达8000，选择防御，敌军仅剩27人无法攻破。

1205年8月 战斗

未容行动，王宫军バルジナ即来袭，经过6月数场恶战兵力已不多了，经过艰苦应战终于获胜。还未休息，又有一国前来进攻，索性己方兵种属性占优，大胜。经过两场防御战后放弃本月的进攻计划。但休息后又有一国来进攻，看来自己已经成为众矢之的了，经过艰苦作战，迎来了游戏开始后的第二场失败。不过高达8000的城壁岂是敌人200余兵就能攻破的。刚刚歇了口气又有敌人进攻，直接撤退进行防御战，6800的城壁还能抵挡3回合的进攻。

1205年10月 税收

一连经过7场战斗后，己方3000多的兵力已被消耗至300多，赶快进行补充。目前的国力能提供784的征兵量，按不同的兵种和属性进行补充。在今后的作战中，还要继续保持这样的方式，最终统一整个未知大陆。由于篇幅所限，本攻略暂时告一段落。

心得技巧 

本作是一个兼具《三国志》和《龙之力量》特点的战略模拟游戏，游戏的最大特点是模拟自由程度不高，并且攻关的随机性很大。总的来说，玩家要控制1个国家1座城市将其他39个国家的39座城市全部占领即可实现称霸大陆的通关任务。所以掌握以下一些技巧，将会对游戏进程产生很有利的影响：

1.每月的事务指令都是在头年末12月完毕后随机生成的，所以玩家如果对本年的事务指令安排不满意的话，在每年的12月都存下档，然后根据生成结果再决定要不要读档重新生成。

2.能够交易的金、宝玉、家畜、劣鬼4种资源都有即时利率，只要在1.0以下买进然后再2.0以上卖出就能迅速致富，唯一的风险在于下一次的事务命令要间隔多长，所以建议全部吃进前至少留200货币以备内政开销。

3.能够征兵时一定要全部征满，每人最高可带400兵。

4.增壁的最高可到20，每次50货币，如果人物够多的话可以一次增至最高。

5.投资前要注意城防值如何，如果太低就先增壁，否则敌人一旦攻下就白投资了。投资多了国力就会增加，税收额和征兵量也会增加。

6.灵活运用同盟指令，虽然不能阻止战争，但可以扩大己方发动战争的范围，这在后期抑制强势国家有非常大的帮助。

7.战斗时注意观察敌方的布阵，坚持剑克魔、魔克盾、盾克剑的规则制定行进路线，利用相克原理最大限度减少伤亡。

8.注意随时查看他国的城防和兵力，如果非常低而己方又能够发动战争的话马上去打，没有接壤的话就找机会和其周边的国家结盟。

9.刚打下来的城要马上增壁至最高，以防止被他国进攻导致失守。

10.人物最多只能有20名，所以要根据实战和内政效果解雇1到2名，将队伍保持在18名左右，这样才能登录今后欲加入队伍的人物。

电软的小编都可以来串门了，有没有可能（腐）动新的小编也来串串？嘿嘿……（猴子：我恐惧了……）
河南省洛阳市，tangzuiaimaomi@163.com
河南 李芳 问答



开场白 各位读者大家好，PG的新栏目《猴哥热线》经过近一个月的策划，终于正式与大家见面了。说起来，这个热线最初的策划还是风林出的主意，说编读交流需要一点创新，于是就有了这个不定期刊载的栏目。注意哦，本栏目是“不定期”，也就是说未必每一期都有，但是出现频率应该不会很慢。 □主持 / 猴子

暑天来了……

7月是炎热夏日的开始。虽然北京的天气从5月底就开始热起来，但是真正的炎热还是从7月开始的。外面的中午是令人中暑的温度，从柜机中喷出的强冷气流使大家享受到凉爽。唯一比较麻烦的是猴子在办公室的专座就在空调正前方，从机器里喷薄而出的冷气温度差不多在5度以下。

到了现在，差不多所有的同学们都应该放暑假了。今年夏天雨很多，但愿天气不再像以往那么炎热。辛苦了一个学期的同学们可以在这个暑假中好好玩一玩了，除了游戏之外，也希望大家有机会去旅旅游度度假，不要把宝贵的暑假时间浪费在“宅”中。知不知道我们这些没暑假的人是多么羡慕各位同学们啊。

PS：又有不少读者问到本热线的联系方式，大概是写的不够醒目，这次登在显眼的地方，请大家确认。请大家在来信的时候尽量注明自己的所在城市和姓名(or网名)。

100011
北京市安外邮局75号信箱
PG猴哥热线 收
pgmonkey@sina.com

插画设计/松鼠菌

【neo_12345 <neo_12345@163.com>】

Dear Monkey King:

我想问一下能否给NDSL录影？还有想听听您学英语的方法。（我英语只能在85~70徘徊，始终无法进步（快高二了）。

祝：身体健康

猴子：给NDS游戏录像，除了拿DV屏摄之外，只能使用模拟器了。（任天堂官方有给游戏开发者提供的录像截图工具，好虽好但是因为是专业产品所以价格昂贵，价格够买20台DSL的了）目前最好的模拟器是No$gba v2.6a，录像使用HyperCam软件录制。不过在使用模拟器录像的时候，要求你的电脑配置一定不要低，否则录下来也没法看。另外NDS的模拟器至今也没有100%完美的，如果模拟器对游戏支持不好，录像效果也不会好。

另外说道学英语么……如果只是应试的话，平时多看看课本，多记点单词，语法规律很简单，多记例句（这是实话，英语语法比其他外语简单多了），没事的时候练练笔，就会有很大提高了。归根结底，必须拿出时间和努力，才能使自己的成绩有所改观。Learning English is like buiding a house, laying a solid foundation is the first and the most important thing you've got to do. But don't push yourself too much. Rome wasn't built in a day.

中奖要看截止日

【鹦鹉flying <a91910@qq.com>】

猴子大叔啊猴子大叔，104期的《PG》我买到了为什么中奖名单上的截止日期不见了，这个很重要啊。

猴子：《掌机迷》的中奖截止日期和以前是一样的。都是在隔期的时候公布。所以下一期杂志上市的时候就是截止的日期。现在掌机迷的奖品专区做了更新，好东西不少，各位读者在拿到回函卡之后尽快写吧。

问答 新疆 张家琛 《夕阳大工物语》最后的两个职业如何取得？
乌鲁木齐市天山区卫生巷91号，QQ：553857861

高考之后要购机！

包头市的黄宁同学一直是PG的热心读者，每看完一期之后都会给杂志寄来详细的意见信，上期的来信在热线中登出，上面提到要考试了，她大概会少看一段时间的书。高考结束之后，黄同学又写信来，信上的意见依旧中肯而不失轻松幽默，其中提到猴子与蔬菜汁的眼睛相似度达到了85%……其实这个问题也怪不得别人，画师一偷懒就把俩人画成差不多了，实际上猴子与蔬菜汁两个人基本没有相似的地方，要是把我们两个拉到黄同学跟前的话估计会吓着她（笑）。还有件有趣的事：就在接到黄宁的来信前两天，猴子就收到了她投给热线的电子邮件。

猴老师：

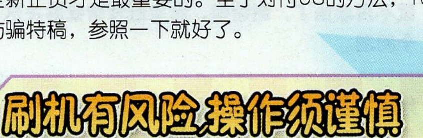
原本打算在包头买台DS，后来改主意了准备去北京小神游（？）买。但是请问：

1. 烧录卡去那里买?(北京~价格比较合理的地儿~)

2. 为了保护即将到来的爱机，我准备弄层保护膜。水晶？磨砂？什么比较好呢?

学生：黄宁（皇D）

猴子：想不到黄宁同学的网名如此拉风，这让我想起自己以前某位同学，叫“王上”来着，要是也姓黄的话那就牛了……说道买机器的问题，其实DSL现在在哪里买都差不多，机器加上烧录卡不超过1200。至于小神游，其实在哪里都有的。北京的货和包头也是一样的。如果你一定要来北京买，那么去中关村吧，那里DS和PSP的机器和配件都很全的。说道机器的保护措施，你可以选择水晶壳或者硅胶软套，两者性能都差不多。还有就是不管从哪里买机，注意机器是全新正货才是最重要的。至于对付JS的方法，105期有图文并茂的购机防骗特稿，参照一下就好了。



刷机有风险 操作须谨慎

【guanhuihui <guanhuihui@qq.com>】

猴子，我有几个问题要问你。

1.按R机开机，在Advanced里面的Toggle USB (flash0)、Toggle USb (flash3)，这些分别是干什么的？还有Format flash1 and reset settings 是什么意思？按它会有什么事发生？

2.平时系统的核心应设为什么？下次升3.71M33-4时的核心又应设为什么？

3.我是刚从3.40 OE-A升上去的，3.40 OE-A我看说明说不能点重新设定，会变砖。那么现在的3.71M33的系统下能在界面下点重新设定吗？（1000型号）

4.A棒B棒是什么棒？组的？

谢谢了！



猴子：除非是经常刷，使用刷机的玩家都会对按住R键进入恢复模式之后的操作感到迷惑。现在解答如下。

1．Advanced里面的Toggle USB是在回复模式下使PSP连接电脑，这是刷固件用的，平时不用去碰。Format flash1 and reset settings是格式化PSP内部闪存的Flash1。格式化F1的目的就是要清理PSP内产生的垃圾文件，提升PSP的运作速度。如果你的机器刚刷，就不要去选这一项。

2．平时机器系统设定引导方式为M33。在升级3.71M33-4的时候只需要运行3.71升M33-4的文件就可以了。

3．3.71M33系统可以执行重新设定。

4．A棒B棒都是组棒。它们格式化后的容量皆为3839M。然而它们的速度与品质却不同，品质较好的一种被称作A棒，较差的一种为B棒。B棒质量比A棒差，且读写速度远不如A棒，价格与低速棒差不多。如果是自己用的话，当然要买A棒了。

本人欲出售一台PSP1000，价格在900元左右。
辽宁省大连市庄河高中二年十四班，QQ：36428970
辽宁 肖世鸣 交换

师父可是从东土大唐而来？

【重庆合川/高海予<ghy328@vip.qq.com>】

我们终于见面了，貌似你在五指山下关了五百年的说（笑）。我问问，我们重庆的PSP2000+一个140万像素摄像头+4G记忆棒＋原装保护膜＋耳机。要多少钱？谢了，好人有好报（不是不报，只是时候未到）。谢了。

猴子：哦，原来你就是观音跟我说的能把我从三座大山底下刨出来的人吗（笑）。目前PSP2000配4G组棒和贴膜的价格在1450－1600左右，PSP的摄像头价格在280－320之间，也有摄像头配原版游戏的，最便宜的350就可以拿到。原装线控耳机大约是100多。实际上，如果不是要线控的话，原装耳机没有必要买。70元左右的森海塞尔耳机比原装PSP耳机音质好很多。配一个组的线控也就30块，配合好耳机，音质绝对超过原装线控耳机。需要注意的是组装线控质量参差不齐，在买的时候试好，只要不出现接触不良就可以。

PS："不是不报，时候未到"这句话，怎么听怎么不像是说好人有好报的……呵呵，玩笑。

PSP也是有隐私的！

【yyjegg <yyjegg@163.com>】

猴哥：

你好！我用PSP有个烦恼，就是同寝室的同学老在我没在的时候擅自拿去玩。我很不愿意借人，但是碍于情面，又不好意思说。我用过一个密码软件，但是懂的人都知道只要在恢复模式里禁用这个软件就可以了。而且这个软件有个不好的地方就是密码输错之后，关机得按很长时间的开关。有些人一看关不了机，就会盲目地去拆电池，所以我用了一段时间Protect Me的密码软件后就没敢用了，又找不到更好的密码软件。SONY怎么一开始不设置一下，让PSP硬件中就有个密码功能，这样和电脑开机密码一样就不用担心别人动你PSP了。我在网上找到一个PEGA的PSP密码箱，90元一个。可这类的周边有密码锁的包包好少，而且我找不到卖家。希望猴哥能帮我找到一个有密码设置的好包包，要不一个更人性化，更完美一点的密码软件，拜托了，这样我就不用烦恼了，谢谢啦，希望赶紧帮我解决这个问题。

猴子：这个问题叫我怎么回答呢。首先，在宿舍这样的环境里生活，就要注意自己的游戏机有被人借走的可能性。如果你觉得自己的PSP应该好好保存，那么在没事的时候把机器锁在私人的物品柜里，你们宿舍里应该是有壁橱的吧。不然机器放在外面总会有人想摸两把，你说是不是？不过话说回来，大家都是同学，有好东西大家一起玩玩，也不是不可以的事情。我当初上学的时候，GB和GBA就被无数人借去免费娱乐，还经常整的东一道划痕西一片指纹的。但是这并没妨碍我和同学们做朋友。大伙兄弟的感情不是比PSP重要嘛。不管怎么说，平时大家还是在一个屋檐底下生活的，同学之间需要的是互相尊重和理解。

文件损坏怎么办？

【nxw5825785 <nxw5825785@163.com>】

我将视频放入记忆棒后，每隔1~2分钟之后就无法播放，并提示无法运行，将其提出来之后放入其它机子后显示文件已损坏，请问是否卡快要烧毁了？

猴子：视频文件放进记忆棒之后显示损坏的情况，我以前也遇到过。一般是文件在压缩的时候出现了问题，在PSP上无法播放。但是如果每次拷进去都出现这样的情况那就比较麻烦了。你可以试试先把棒子格式化一次（要全面格式化），之后再试试视频文件能否播出。如果还是不行的话，那你的记忆棒就不好说了。先把存档文件备份到电脑上再换个棒子吧。另外也可以把你的记忆棒在别人的机器上试试。

交友 云南 杨靖恺
貌似我每次买的PG都是盗版的，书店老板每次只收我8.5元。
云南省陆良县法院生活区，QQ：547762338

食在广州，玩在海印？

【河北邯郸/李潇<lixiao_1992@yeah.net>】

猴哥，拉我一把吧！小弟想问一下，中国大陆这边为什么没有PSP行货？猴哥知道香港有卖PSP行货的店嘛？（最好是索尼官方店）。再问一下，广州的PSP水货商一般集结在哪？跪求！猴哥一定要给小弟回啊！

猴子：啊，什么问题这么要命还要拉一把，原来是问PSP来着。中国大陆的PSP目前还没有推出行货的计划，但是SCE一直没有放弃开拓大陆市场，今年3月SCE总裁平井一夫亲自造访中关村的水货PSP市场就充分说明了这一点。虽然只是暗访，但是对于国内巨大的PSP玩家群体来说，不啻为轰动性的影响。SCE今年在中国地区的业务进一步扩展，在中国台湾率先成立SCET，从香港的SCEH分离出来。PS3和PSP都有简体中文的操作界面，而PlayStation的官网也把简体中文作为玩家浏览的选择。如果今后SONY在中国大陆成立了SCE China，我觉得也不是什么奇怪的事情。所以行货在中国大陆出现还是有希望的。



香港的PSP专门店有很多，SONY官方授权的店就有以下几个：Sony Style HK（铜锣湾）⊠Sony Style MK（旺角）⊠Sony Shop（中环/尖沙咀）及PlayStation Partner Shops，例如：吉之岛各分店玩具部⊠玩具反斗城各分店⊠Satif盈高等等。在这些店买到的都是PSP港版行货，只有港行才有保修，其他版本的PSP去那里修理是需要付钱的。

至于广州方面，游戏的最大集散地和北京中关村一样，和电脑产品的市场在一起。在太平洋电脑市场、南方电脑城、天河电脑城、百脑汇、总统数码港、中六电脑城、海印电脑城等地方，都可以买到PSP的相关产品，其中海印是许多人常去的地方。

◎要你命3000预告信？◎

【广西南宁/莫鑫】

猴子大叔,最近会有封很NB很娴熟很强悍的信寄去哦。记得注意查收!主要的特征是拿黄色的代数本写的。那字虽然丑点，但是绝对有意思的~我想请你教下GBA的王国之心记忆之链的，最后有樱花在怪物上的BOSS怎么打?用金也无所谓了。我卡了1年了……不过我是用电脑玩的。我的00年买的机子烂了.不过还是想知道怎么才能过啊？我的档才70级的吧，坏过一次，本来80+了，还是过不了啊!!!!!

猴子：截止到发稿日，本人尚未收到那封号称“要你命3000”的信件，但愿收到的别是装满了单车链西瓜刀敌敌畏什么的包裹就行了。你说的王国之心的那个BOSS应该就是XIII机关的11号人物马鲁夏（マールーシァ）。你说的是第一次打还是第二次？第一次的话注意巨大镰刀和樱花用翻滚躲避，震地攻击范围不大，近身时注意。小镰刀比较好躲，还有就是普通斩，出完之后会有硬直，不易被击中。但是中了的话可是会掉很多HP。第二次他坐在一台机器上，先打镰刀，注意他发出的光束，用翻滚、跳跃躲避。注意不要被击中。樱花还是用翻滚躲。多打出米老鼠卡片就好对付了。

NDS的《迷失蔚蓝》中，船和仓库的钥匙如何得到？
甘肃省兰州市通用机器厂退休办公室 甘肃 刘涛 问答

游戏日语门槛并不高……

永恒太阳<wodehaoshi23@126.com>

猴子啊……一般要玩日文的游戏，日语要几级才行？听说你日语一级，英语九级，日文游戏玩得顺畅么？

猴子：这个这个……其实外语水平考试的几级几级都是笔试的成绩，而且其中游戏里需要用到的内容并不多。还有那个英语专业是八级，没有九级……如果只是玩游戏的话，日语二级就足够了（相当于《标准日本语》中级学完之后的程度，在日本相当于小学毕业吧，最多不超过初二），在语法方面，基本上需要掌握的是基本句型、动词的基本变化、时态、被动语态，以及一部分从句。在词汇量上，游戏里的日语其实是非常有限的，最常用的词汇差不多也就在1000左右。比较难记的是一些外来语和现代年轻人发明的一些词语、缩写词。如果你懂一点英语的话，对于这些词的识记是很有帮助的。由于日本的动画和游戏对应的受众年龄都很年轻，所以动漫游戏中的日语并没有像古典文学日语那么艰深难懂。而且很多词汇都是频繁出现的，像"まさか"表示"难道说"，多见几次就很熟悉，甚至可以脱口而出了。这样的例子有很多，都是需要在生活中积累的。在积攒了一定基础之后，你就会觉得游戏里的日语比较容易理解了。另外平时多看点动画什么的也对游戏日语的提高有帮助，相信很多玩家都是ACG结合自学成才的，毕竟兴趣是最好的老师，有兴趣和努力的话一定能学有所成。

PSP能玩PS2?!

飓风浪子 <jh506576206@vip.qq.com>

HI，猴哥：

请问PSP3000啥时候能在上海上市啊？我都期盼好久了。本来想买个2000的，听同学说要出3000的，就没买了。

还有，不知道是个大胆的猜想还是一个实现的事。就是能不能把PS2的盘放在电脑主机里，然后再用数据线连接PSP，把PS2盘里的游戏拷贝到PSP的盘里并可以正常使用？我是看到PSP的键和PS2一样的，我才这样想。

猴子：天哪！PSP3000？虽然保不齐今后SCE会有此举动，但是目前PSP2000才推出不到1年，而且2000的销售情况很好，这时候推出3000是很不合时宜的。即使SCE宣布制作PSP3000，保守估计也得明年的事了，真正推出的时候估计得2010年之后了。而且PSP3000很可能是新一代的掌机，因为PSP2000的机能已经差不多开发到极限了，再想提升，只能从硬件上迈进一个台阶。另外，关于你说的拿PSP玩PS2游戏的设想，创意很不错。但是以PSP的机能基本上是无法实现的。虽然说PSP的CPU最高频率是333MHz，而PS2是294.912MHz，但是PSP与PS2在硬件上是没有互换性的。PSP有PS的官方模拟器，但是PS2模拟器并不存在。要知道，想完美模拟一台主机，模拟平台的硬件机能必须超过被模拟的主机N倍才行。PC模拟PS2要过得去起码得2.4GHz以上CPU+1G内存，要顺畅就必须双核+2G内存+1000元以上的显卡。所以PSP模拟PS2是不大可能的。许多公司推出的跨平台游戏虽然在PS2和PSP上都有登场，但是PSP版在很多方面都比不上PS2（当然如果都是做得很垃圾游戏的话，差别会小一些）。也有一些PSP游戏因为制作精细，在一些地方做了优化，所以可以与PS2游戏媲美（如铁拳5DR、战神），但是这是PSP的专属游戏，不是PS2的模拟器。另外，PSP的按键比PS系家用机少了L2、R2两键，在模拟PS1的时候，必须用摇杆代替缺失的键位，并且不能玩对应双震手柄的游戏。如果真想让SONY的掌机模拟PS2，怎么着也得等下一代主机（PSP3000？）推出才行。



问答 河北 牛泽青 PSP上有哪些经典游戏大作？
河北省石家庄市北二环东路17号114信箱，QQ：305165657

EZ的更新好快啊！

【霜之哀伤 <740659778@qq.com>】

你好!PG的编辑–猴子，请问EZ5的最新内核是几版的?而且怎么更新内核啊??

猴子：EZ–FLASH V / V Plus最新更新到内核1.82。修正按下屏LAUNCH启动游戏后，金手指窗口卷动死机问题；修正ARDS卷动死机；新增直存存档到MicroSD卡，新增对EZ5 Plus的支持，新增ARDS金手指引擎，加入多语言支持，加入对应EZ5 Plus的SDHC DLDI驱动，修正ROM名称显示，修正一些UI元素，resetsp.bin更新到2371。PS：在《大合奏DX》刚推出的时候，只有EZ5的初始存档可以正常支持。注：此版本更新需要完全替换moonshl目录，建议删除原有moonshl目录。韩文，日文，繁体中文用户切换语言后需要关机重启以生效。resetsp.bin格式已经更新，不兼容以前版本的内核，请不要混用。更多内容请访问EZ的官网http://www.ezflash.cn。

【标→打人哦~ <yeyuexiang@vip.qq.com>】

我用的是EZ5的NDS烧录卡,可就在昨天我的表弟为了拿出里面的内存卡,竟然使用暴力大法,把那内存卡活活弄断了(欲哭无泪~~T.T)好不容易拿出了那半截,但我现在只有一张金士顿的手机内存卡,能用吗,要怎么弄,救救我把……

猴子：你表弟怎么和我表弟似的，专门弄坏表哥的东西（笑）。如果你的手机里的卡是TF（Micro SD）卡，就可以用。直接插上就可以了。如果不是的话，那只好再买一块TF卡了。现在的TF卡也不是很贵，2G的就在100左右，甚至不到100。其实你最大的损失是游戏进度，不知道你备份了没有。重头开始，找回过去的快乐吧。

【shilineee <shilineee@163.com>】

1.我买了能把PSP画面放到电视上的组装线。插口很多，应该怎么连?

2.我把你们89期光盘里送的“虹吸战士”放进ISO文件夹里却显示不出来，放进GAME文件夹显示出破损文件,这该怎么办?

3.在WE2008中的WE联队里有个叫李海的中国球员，真的有此人吗?

希望猴子能一一解答，谢谢。

猴子：1.你买的应该是分量线吧。仔细看看的话它一共有5个接头，分成两组，一组是绿蓝红三色，分别代表视频信号的Y/Pb/Pr；另外一组是红白两色，分别代表音频的左右声道。再看看你家电视后面是不是有像图中一样的接口，如果是的话，把连接线按照刚才的颜色分别插在对应的接口上。之后打开电视，选择分量视频。在PSP的主机“设定”中“外部显示设定”里，选择“电视类型”（16：9或者4：3），以及在Component或D–Terminal输出中选择“逐行”或者“隔行”。以上的设定取决于你家电视的屏幕比例和是否支持逐行扫描。之后选择“切换影像输出”，或者直接按住视频输出键（音符键旁边那个键）数秒之后，就可以在电视上看到PSP的画面了。需要注意的是，PSP的游戏和旧版PMP播放软件PPA只支持逐行。新版PPA必须在不连接电视的时候设置成“Component Interlace”（隔行扫描），之后按视频输出键连电视即可播放。



2.光盘内的游戏是压缩过的，必须解压缩，之后放进ISO的文件夹里，才能进入游戏。直接把压缩文件放进ISO文件夹里的话是无法游戏的。

3.WE系列中国队的队员们的姓名是虚构的。因为该系列一直没有获得中国足协的授权，所以不能使用真实姓名。而且……说到国足，中国的球迷真是天底下最可敬的球迷了。



紧急求职信

上海闵行/杨光

请原谅我以这种方式行侠仗义（？），当你们收到这封信时，一年一度的高考已经结束了，其实我也犹豫了很久才鼓起勇气写这封信，因为哦想来编辑部工口……不对，是工作（习惯了）。我先自我介绍一下……（以下省略70字）写信来的主要原因就是因为我可能无望进大学了。路漫漫其修远兮，吾将上下而求索。我其实也想过很多，但是最后还是希望你们能收留我，本来是想复读的，不过由于我这一届处的位置非常尴尬，下一学期的教材已经不一样了。也就是没什么希望复读。而想了许久之后，我想来工作。

虽然是想来工作，不过我一不会日语，二不擅长写作，可能根本不符合你们收人的标准。不过我可以学。也愿意吃苦，特别是为自己喜欢的东西，一定会努力到底。所以我还是很希望能来北京工作的。打打杂，帮小编们打打字也好让大家有更多时间娱乐，我也是在所不辞的。（我看见翔武在偷笑了）

再次为小编们接二连三的离去感到忧伤，回顾之前的PG，我还是比较感慨的。虽然新人多了不少，不过心里却不是什么滋味。这就像二宫色狼闭上眼再睁开时发现眼前不是Saber而是绫小路义行的感觉一样（我是Saber饭）。其实这也是我为什么想来的原因之一。

其实想了一想，我应该不是第一个，也不是最后一个以这样的方式来请求加入PG的，之前你们拒绝了多少我不太清楚，只是想象这不久的将来在编辑部中一块联机打速龙王的人又多了一个……不过我想了一想，如果我真的来了的话，既不认识人，又没地方住……

不知道为什么，写信的时候写着写着就变得严肃起来。这大概也是一种特性吧。……希望你们收到这封信，不管是否愿意收留我，都请与我联系，也好让我安心。总之我就先写到这里吧。还是很希望能来工作的。

文/杨光

泛用名/Saber之忧郁

猴子：杨光同学，你对于游戏的热情，我们都很理解。实际上，我们对于新同事的加入也充满了期待。所谓铁打的营盘流水的兵，PG编辑部的人员构成当然不会是一成不变的，猴子来到PG之后，迎来了许多新同事，并且和他们成为了好朋友。如果有一天你能够加入我们的行列，我是十分高兴的。但是，作为一个编辑，一本半月刊杂志的编辑，我们需要掌握的知识和能力有许多需要在学校中习得。最基本的，像文字的运用，稿件的撰写和编辑，就需要一定的作文水平和语文的基础知识。包括许多细节的地方，像错别字的排查、标点符号规范的使用，这些工作其实是需要消耗相当大精力的。再拿攻略的撰写来说，为了让玩家们在适当的时间看到攻略，编辑必须在第一时间开始游戏，并且用自己的语言将游戏的流程、剧情都写下来，成为文字。写特稿的时候，我们需要选材、拟定内容、分配工作，写完之后还要重新整合、修改、润色，这些工作都要在规定时间完成，所以每个小编都有吃苦的觉悟和实际行动。但是只会吃苦还不够，还有很多技术上的问题，限于篇幅就不多讲了。

总之，要来杂志社做编辑，必须掌握一定的语言文字知识，有创造和总结的能力，有精工细作的技术，有吃苦耐劳的精神，最重要的，要对游戏有兴趣。以上条件缺了哪一个，编辑都是做不好的。现在你可以对比一下自己，看一看，是不是还有需要努力的地方，然后朝着这个方向努力吧。现在你还年轻，要学的东西还很多，现在还不是你急匆匆走上工作岗位的时候。我希望你能够在将来成为我们中的一员，但是你一定要提高自己。其实人生的道路千千万万，一个人在将来做什么工作都未可知。但是只要肯奋斗，能吃苦，这个世界上没有什么做不到的事情。如果你把来PG工作作为自己人生目标的话，那么，就请照着这个目标努力，不断充实自己，具备了作为编辑的基本能力之后，再来给我们写求职信吧！我们期待在将来与你相见。

交友 云南 黄茗敬 希望能够和更多的MH成为朋友，一起在MHP2G的世界里漫游！
云南曲靖市麒麟区，QQ：552468659



PSP-2000型号主机（1名）

北京朝阳 叶莞



盟区战卡（5名）



广东化州 李嘉浩
广东珠海 叶文俊
江苏通州 王小波
山东济宁 傅一昂
福建泉州 谢佳林

口袋妖怪限定版文化衫（10名）



四川内江 何星宇	辽宁大连 刘振华
甘肃兰州 王英旭	山东青岛 金涛
辽宁沈阳 索维	广东广州 戴卓弦
浙江余姚 赵慈云	广东珠海 王东岳
河北石家庄 解星辰	天津澄江 王可翔

超合金变形打火机机器人（1名）



陕西西安 徐浩翔

人气动漫向日葵精细模型（1名）

江苏通州 陈嘉楠





阴阳两重天


↑这张《对不起我爱你》的照片，是宇宙间最美丽的照片。

最近北京的天气异常的怪异，连着一个星期的阴雨天，不过那真叫一个凉快啊，晚上回到家，裹在潮乎乎的被被里，闻着枕头和被被发霉的味道入睡。不过一晴天，马上就热了，贼热，一到这个难以忍受的关头，就越发的想念以前放暑假的日子。怎么弄？没法弄你说怎么弄？算了，不想了。

游戏成就：《窃国头脑战信长野望》锐意进取中。
编辑部重大事件： 昨日，发现了格斗控一名——新编辑“一狼”，这家伙居然就花了几百大元买了个PS2《98格斗之王》的正版盘，特书此扎，以资鼓励。



北京的夏天实在太讨厌了。

↑这玩意超难喝又贵的，好孩子尽量不要喝这个（汗）。

在接连半个月的阴雨之后，北京一下子跨入了酷暑的夏天。最近几天的天气又闷又热，让人整天都提不起精神。这两天可真是遭罪啊！走在外边的热气当中，好像在热水里一样，好几次都有种错觉，好像身边的空气在阻碍我移动一样……每天睡觉都没法恢复精力，结果每天不得不靠喝起来感觉像拷问一样的神秘小药瓶来维持精力……

游戏成就： 烂尾的游戏一大堆啊。（他们说这是斯德哥尔摩综合症……）
编辑部重大事件： 因为某特稿里和67的对比，我决定去找三厘米，让他帮我画个7头身的形象……



A……P……耶~



↑机战AP确实是一款非常有诚意的作品。唯一美中不足的便是在主人公专用机上没有设置隐藏要素~

某日吃完午饭后翻105期掌机迷看，看到游戏品质时差点没把刚才吃的东西喷出来……我怎么能对机战游戏做出这种评价呢，相信即便是零羽的人格崩溃也不会发表这种言论的……这一定是来自另一个世界的零羽所写的，嗯，一定是这样……

游戏成就： 本想赶在这期截稿前将《机战AP》的二周目完结，不过最终还是将会以失败告告终……截稿日的当天才勉强打到了第34话，残念……
编辑部重大事件： 为了抵御屋内空调的冷冻BEAM，零羽自制的FA装甲正式投入使用，目前为止，一切状况良好……

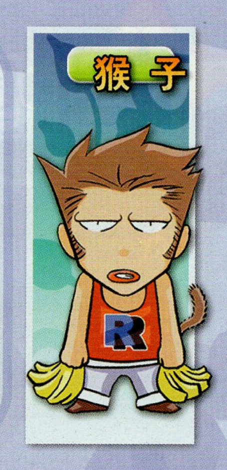
PG总动员

~小编们的轻松驿站~



交友 广东 何健达 狸猫在编辑部呆了3天，第四天它走了，写了一本《PG小编的生活》的腐书。
广东省博罗县罗阳镇，QQ：252478987

一年最怕是桑拿



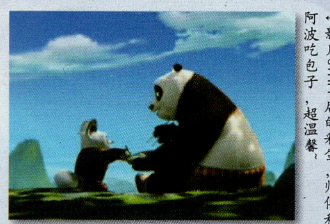
北京夏季的桑拿天是最为可怕的，连续一周的阴雨结束之后，在Independence Day到来的这天，桑拿一般的天气突然出现。在北京呆了这么久，如此气候已经不常见。大家全靠办公室的空调顶着，一出楼道就被一股热气围绕，出门之后简直就像进了桑拿间一般，呼吸都变得困难了。点点点在今天下午与我一起出去买水的时候已经出现对天气的生命体征拒绝反映，差点挂在外面，真是太可怕了。

游戏成就：《特工克拉克》通关，现在正在看一狼胆战心惊地玩某惊悚游戏。
编辑部重大事件：我的U盘在工作最紧张的时候突然失踪，疑似传说中的U盘大盗又在编辑部中出现了。据说此人经常在编辑部一类地方盗窃U盘，然后把偷来的U盘分给没有电脑的穷人（汗），据说这是编辑部中流传的不可思议的都市传说之一。

真·形象出炉，看这回谁敢再说我伪娘



一周之内看了两场《功夫熊猫》，我整个人都转职成梦工厂饭了。一场原声字幕版一场国语配音版，话说后者并没有想像中那么违和，当然综合起来看还是英语原音最高，而且中文字幕也翻译得相当有才。从头笑到尾绝对值回票价。−_,−



↑影片STAFF后的彩蛋，师傅和阿波吃包子，超温馨。

游戏成就：机战α外传中断，机战AP再开，编辑部内最迟通关目指。
编辑部重大事件：北京连续半个月的阴雨天让大家萎靡不振，结果7月初的阳光普晒当天就令所有人再起不能……OTL

安全第一



这两天天气被称为桑拿天，像蒸笼一样，下雨的时候能凉快一点，不过地湿了就不能骑车，真纠结！我很喜欢骑自行车时的速度感，穿梭于人群中。有时会被电动二轮车超过，我就会不服气地追上他，超过他，把他落（là）的远远的。不过交通安全始终要放在第一位，嗯，要注意安全哦！

游戏成就：打穿了模拟大厦DS两遍，一遍游戏机，一遍模拟器，嗯，再也不玩类似游戏了……恶心坏了。
编辑部重大事件：经雪飞介绍正在玩国盗头脑对战信长的野望，游戏不错，那天听说能收到诸葛亮，于是今早将QQ签名改为“诸葛亮入手！”果然中午雪飞就中计了，问我：“你怎么得到诸葛亮的？”我没理，一会儿他又复制粘贴问我一遍，我将签名改为“哈哈哈！你上当了！”直到现在雪飞都没有理我，我果然是天才！

Editors' Diary

如果边角栏写的太长是不是也不易登上呢？
北京市朝阳区垂杨柳中里，100000
北京 李希 问答



PSP壁纸美图秀

□主持／猴子

现在拥有小P的玩家越来越多，大家到这里来挑选自己喜欢的壁纸吧！



《圣斗士冥王篇》也快出完了。这个壁纸给喜欢星矢的玩家。

不知道多少玩家是山口山爱好者，认识这两个人物是谁么，我不认得……

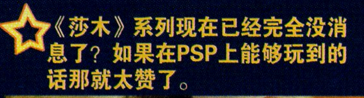
如果你熟悉CAPCOM的游戏，那么这个不良少女应该不会陌生。

这可不是《任天狗》，但是一样会让许多热爱狗狗的人感动。

好可爱的北极海豹啊！希望这个壁纸能激发大家的环保意识，我们在同一个地球上。

マリと子犬の物語

交友 吉林 曲屋奇 来者不拒！
吉林省白城市第一中学高三五班，QQ：570436265



《莎木》系列现在已经完全没消息了？如果在PSP上能够玩到的话那就太赞了。





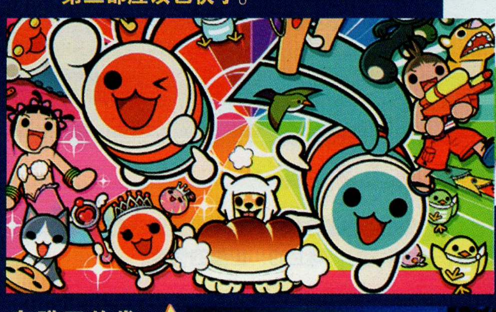
上一期有《龙珠》、《火影》和《海贼王》，这次就来一个《犬夜叉》吧。

《王国之心》的PSP新作《睡梦中诞生》什么时候才能推出呢？





《太鼓之达人》系列已经出了2部，第三部应该也快了。





《炸弹人》应该算是HUDSON的代言人了，它和高桥名人、蜜蜂一起算作是HUDSON三宝了吧。

随着MGS4的发售，相信SNAKE的粉丝们又会激动不已了，本期特别赠送一张壁纸给没有PS3的玩家。





PSP上能有《仙剑》系列游戏吗？
山东省青岛平度一中06级一班 山东 王亚洲 问答



这期的女生游戏专栏是在地震之后完稿的。突如其来的灾难让许多人始料未及，本来在如此悲伤的环境下，这样的稿子很难写出来。但是转生MM依旧坚持写完了这一期。她希望在这个特殊的时刻，能够让大家接触一些暖人心的游戏。在面对灾难的时候，众多的女性总是用积极的态度和坚持不懈的精神来面对。在抗灾中涌现的许多女性英雄，都用自己的实际行动证实了这一点。

□特邀美女主持 / 转生之炎

那一刻 时钟停止在2时28分

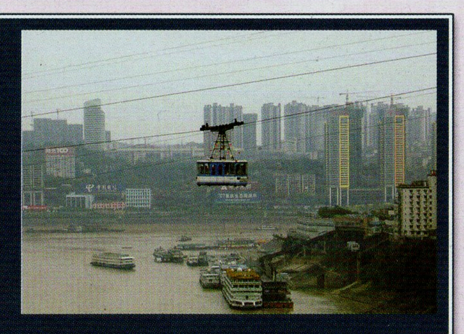
2008年5月12日下午2点多钟，当我像平常一样，收拾起随身的物品，极不情愿地慢吞吞地准备上班时，忽然感觉脚下的地板一阵摇晃，我停顿了2秒钟，晃动的感觉消失了，是错觉吧，我对自己说，几秒钟过去，一阵更加强烈的摇晃忽然来袭，慌乱中，我来不及抓起背包就随着忙乱的人群三步并两步冲下了楼。

几分钟后，我们从广播中得知，就在刚才的2时28分，在中国四川省汶川县发生里氏8.0级地震，包括北京、上海、贵州、重庆、湖北、湖南、江西等全国各省市均有震感。所幸，我在重庆。

十几分钟后，我发现，手机已经无法再拨打出去，大街上，所有的人都在议论纷纷，大部分人都在拨打电话，也许想把这一消息告诉自己的亲人，也许是想彼此报一下平安，但是，手机一片忙音。

再后来，我所从事的工作让我对这次大地震有了更清晰的认识，超过五万人的死亡数字，和伤痕累累的城镇，，一张张照片，触目惊心。

2008年5月19日中午，刚吃完午饭的我像往常一样顺手打开了游戏网站，熟悉的TGBUS变成了黑白的画面，艾泽拉斯国家地理关闭了游戏论坛，所有的网络游戏集体停止了运营……



灾难无情人有情，我想这不仅仅是一句话，更是一种信念，一种行动，灾难见证了全体公民的社会责任感和民族凝聚力。即使是在虚拟的游戏世界，也有无数玩家寄托着自己的哀思，同时自发组织募集了许多善款，为灾区的抗震救灾工作提供力所能及的帮助。关闭游戏运营，我想，这是游戏界用自己的特殊的志哀方式，和所有玩家一起纪念那些在地震中逝去的生命，并祝愿我们的祖国和人民拥有一个更加美好的明天。

灾难终会过去，希望总会存在，信念永远不灭。

那些让我们感到温暖的游戏

在做本期的栏目中，转生想给大家推荐一些让人感觉到温暖的东西，虽然只是游戏而已，但是我想，也能带给人温馨和宁静的感受，也能带给人一种积极的，向上的，正面的情绪。

人情味

阿源君的大工物语

游戏讲述了在日本的某个地方，有一个充满浓厚人情味的小镇，当地的居民快乐幸福的生活着。但这块土地却被万恶的建筑公司头目黑木冰介看上了，黑木冰介为了把居民从这块土地上赶走，不停地破坏着小镇。生活在这小镇上的木工阿源为了保护自己的小镇，举起木锤向黑木冰介发起了反击。而游戏中玩家将控制主人公阿源变身成各种职业打倒万

问答 北京 韩钥
模拟人生2生存游戏中，右下角最后一块地图从哪里得到？
北京市宣武区建功北里，QQ：664354939

恶的建筑公司，粉碎黑木冰介的阴谋。

准确说来，这是一款PSP上的小品级休闲游戏，不过游戏画面的色彩相当的亮丽，加上可爱的场景和人物，让人心情豁然开朗。另外，游戏中的音效采用类似搞笑动画中的那种风格，相当的有趣。听着欢快的音乐，在靓丽的画面下进行随时可以停下来的休闲游戏，连心情也会慢慢的好起来吧。

BTW，虽然是动作游戏，但操作也很简单，不需要记住复杂的系统和繁琐的指令，只要连打圈圈也可以通过快节奏游戏，喜欢动作游戏的同志们不妨试试，不过嘛……我这个动作游戏水平实在是上不台面，稍微玩玩感受下气氛就算了，据说的“丰富隐藏要素”就算了，那会把我折腾死的。



清新

弧光之源2：意志

我承认，我是拜倒在这个游戏华丽的声优阵容下了，虽然FAMI的评分不高，但对于我这种喜欢享受视听效果的玩家来说，好像看动画片一样的感觉已经让人非常舒心了。

种每个人物鲜明的个性和大气磅礴的效果，当然，漂亮是很漂亮的啦。此外，游戏内的对话场景人物绘制也非常精致，看起来相当养眼。

BTW，还有个值得关注的



看游戏的片头动画和整体风格，给人的第一感觉是和传说系列很类似，不过却缺乏那

地方是下屏幕右上角的按钮，按下以后屏幕会滤去对话只剩下景色和人，很明显是用来截图的，这个设定很是人性化，不过也更加证明了……这大概真的是一款有点花瓶倾向的游戏吧?

最后再说说部分人群关心的所谓游戏性问题（我对这一点常常选择性失明），游戏是战棋类的RPG，也就是SRPG差不多吧，个人认为比较杀脑细胞的，每一步之前都是思考下一步该做什么，相当累人（这里不能不再把经典的SRPG火炎之纹章拿出来说说，因为火炎之纹章中的人物一死就是真正死亡，所以每每导致是我为挽救喜爱的角色不断重新读取进度）。比较有耐心的MM可以玩玩，我对这个游戏也只是浅尝辄止，据说其流程和剧情都无法与经典的FFT或是FE相提并论，不过，流程过于短小的确会导致剧情无法展开。

有很多时间又喜欢漂亮的画面+优美声优的MM们，空闲时不妨试试。

很漂亮的画面啊，光看画面就忍不住想上手玩玩。

迷宫

迷宫RPG：温达利亚迷宫

这一款游戏，吸引我的是它深沉的剧情。我往往会被一个游戏略带感伤的剧情所迷住，美好的事物被摧毁，更能激发人心中的善良。

游戏讲述了一对情侣的悲

剧。王子和公主相爱，却身处于政治的旋涡，不得不拔剑相向。公主送出了报信的白鸽，却被守卫打落。而深爱公主的王子却因被皇后抓住把柄，不得不被逼着出兵攻打公主所在的国家。久久无法得到王子回应的公主，最终陷入了怀疑，焦虑，终至两人战场上相见的结果。公主死去了，但她的灵魂却仍然遵守战前和丈夫所作的约定……

转生对于悲壮的剧情是没有什么抵抗力，所以完全是冲着剧情上手尝试一下。据了解，该游戏曾经有一个同名的电影，由著名的插画家朱股睦实担任人物设定（传说系列的



精美人设给大家的记忆很深刻吧），DS上的这款游戏是随机生成迷宫冒险类，可以让人体验到略感紧张的游戏流程。不过，很多画面会让人略感粗糙，另外动画也很少……我去查看了容量，另外，游戏只有16M……难怪会让人产生单调乏味的感觉。由于容量太小，所以可收集的怪物图鉴也不多，缺乏挑战性，难以让人沉浸在收集全图鉴的乐趣之中（虽然我也几乎没有收集齐全过什么=。=但是这样未免让人感觉诚意不足）。

另外，让人最最最不爽的莫过于没有配音了，哎，已经习惯了传说系列悦耳声优的转生确实对这样只有文字和背景音乐的游戏缺乏爱啊。（某编：对这样的游戏能够如此投入已经很那什么了……）

携带版

神秘事件携带版：八十神薰的挑战

嗯……我考虑了很久，还是决定向大家推荐这一款文字解谜类AVG游戏。实际上，转生对于推理解谜类的AVG是相当钟爱的，究其原因嘛，那是因为——可以不受到操作水平的影响完美地欣赏剧情。其实也玩过很多剧情优秀的带动作色彩的游戏，但每每在关键时刻出现技术性卡壳，又死要面子不肯用金手指这种东西（其实也是觉得调代码太麻烦），比如“龙背上的骑兵”、“大神”、“合金装备”……总之太多了=　=（当然，我得承认，有部分操作优秀的MM，那像熊猫一样地稀少，很不幸，我不在其中）



本作曾经在PS2上发售过，不过转生始终认为，文字解谜游戏嘛，不适合端端正正地坐在电视前，那样我想大多数的玩家会无法忍受它的沉闷和操作的单调的。但移植至掌机就不一样了，就如同一本电子小说，在你无聊的时候，比如坐车，睡前，随意地阅读那么一段，如果看书般细细欣赏它的剧情，倒是一种难得的享受。

游戏的音效相当舒缓（以至于有让人睡着的可能性），不过到解谜之时突然又会变得很紧张（文字游戏的通好，经常在半夜里把我吓得要死）。当然，这其中各位声优的大力演出也是不可缺少的。

本作的声优阵容相当华丽：主人公八十神薰由绪方惠美反串男角出演。另外还有子安武人、根谷美智子、雪野五月、森训久、草柳顺子、本井惠美、川田绅司等声优参演。

呃……最后罗嗦一句……推荐给喜欢文字解谜类，喜欢华丽声优和美图，日语水平较高可看懂剧情的玩家吧。如果将来有汉化版本的出现，这个游戏的玩家会多一些。

问答　天津　马涛
龙珠PSP版有中文版的没？
天津市河西区，QQ:957520072

不偿命

萌死你不偿命：盗贼皇女

预定发售日，2008年7月31日！

不得不承认，我的确是被这个游戏的人设萌到了……在仅仅看到了几张海报的情况下，就已经对整个游戏热情满点（实在是太可爱了，我想没有几个MM玩家能够抵挡这样可爱又精美的风格吧？）。看看资料，游戏的监督是制作“符文工房”及“牧场物语”系列的はしもとよしふみ（翻译不出来……），而“符文工房”和“牧场物语”可都是转生的最爱啊，于是更加坚定了对该款游戏的期待。

看介绍，这是一款富有解谜和沉入要素的动作冒险游戏。身为盗贼的主人公将在6个世界中穿梭前进。游戏剧情也相当的可爱，似乎是身为“盗贼皇女”阿尼斯寻求财宝是为了还债，真是辛苦的旅程啊，让人非常期待的故事。此外，多达140多个的关卡也显示了制作者的诚意，另外，从公布开来的游戏实际画面来看，还是相当精致的，想来不至于令人失望。

除了可爱的主角外，游戏中的其他角色也都是性格各异萌萌小罗莉，即使是不玩游戏，收集人设做壁纸也是很出色的哦！



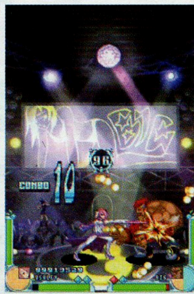
游戏单间

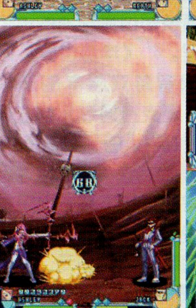
空中乱斗

展开飞翔之翼的空中乱斗：风舞格斗

其实嘛，在沉迷了KOF97之后并自认为达到了一定高度后（不要拿去和男生比），转生已经很长时间没有正而八百地碰过格斗游戏了，就算是“欲死欲生”系列和画面相当精美的“罪恶克星”，也只是带有欣赏性质地随便玩玩（一直很奇怪自己对美女的兴致竟然比帅哥大得多……）就目前情况来说，这款游戏吸引我的还是人物，没事的时候打几把还是不错的。！









游戏的背景设定在一个位于世界中央位置的卡威因王国。每人都拥有名为“风舞”的器具，利用它可以在空中自由飞翔。风舞的力量越大，则表示权利和武力越大。为了根绝由此而生的争斗，在卡威因王国的王都法利乌斯开展了奇妙的大会。而优胜者的愿望都可以实现，围绕着“愿望”而展开故事。

对于格斗游戏，一般我对它的剧情是不抱什么期待的（当年的KOF除外，人花痴到一定地步，是可以进入忘我的奇妙境界的），比较期待的是游戏利用NDS的双屏功能，大大扩展了战斗的舞台，哈哈，蛮期待手持“风舞”在空中乱斗的场面。

预计自己游戏时间——不会超过2个小时吧。

美妙

用美妙的呼吸和MM交流吧！



呃……我是在介绍适合MM玩的游戏吗？怎么看这都是一款应该推荐男玩家的，让人想入非非的游戏吧？

不能不惊叹，我们足智多谋的游戏设计师们，活用了掌机自带的功能，将一些普通的游戏类型变得多姿多彩。而这款恋爱冒险游戏《呼吸：暗红色的气息》无疑就是一种大胆的尝试。活用了NDS自带的麦克风技能的，使用呼吸的方式和女生交流，推进故事的发展，相当令人期待的设计！

游戏的主人公，秋峰响，21岁，过完高中之后，一直过着自暴自弃的生活，不就业，持续着打工生活。但是，他的身上隐藏着神秘的可能性。他吹奏的笛子，可以抓住人的心，使其心弦荡漾。但是，对于他来说，也有挫折和伤心的记忆。某日，他在街上帮助了一名被人袭击的少女，而这位名叫南云朱音的少女却恰好是人气第一的偶像。从此，奇妙的同居生活开始了（追MM的历程开始了吧）。

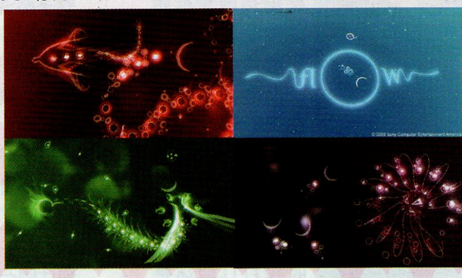
目前，关于游戏具体操作的情况还不是特别清楚（只知道要对着麦克风轻重不一的吹气，各位男同志不会产生什么邪念吧……），不过游戏的发售日是6月12日，也不太遥远了，到时大家不妨实验一下这种奇妙交流方式带来的新奇感受。



简单游戏

游啊游啊~~简单游戏快乐的《浮游世界》

其实很早以前就非常关注这款PSP的《浮游世界》，感觉相当的神奇。操纵着仿佛外星生物一样的浮游小动物，不断吸收微生物并进化的感受相当奇妙。喜欢它的创意，以及与之带来的奇妙感受，另外，诚如游戏宣传的那样："没有复杂的系统和烦琐的操作，有的只是赏心悦目的深海浮游生物世界"。让每换一个游戏要花费大量时间来适应新系统的我大为期待。



游戏中提供了5种进化形态供玩家选择，玩家可以自由操纵水生浮游生物在远古海洋中遨游。随着进化的深入，浮游生物也会渐渐拥有更强的生存适应力，但也会遇到更多更强大的竞争对手的威胁。在简单的游戏中，玩家将体会到生物最简单却也最深刻的进化过程。《浮游世界》除了保留游戏原本的风貌外，还支持通过无线联机进行2至4人的同时游戏。

最后说一句，因为游戏需要通过下载，而下载的费用是8美元，折算成人民币也是50多元，并不算是高昂的消费，只是不知道能否在国内进行下载。

交友　北京　李侠
我的梦想是成为游戏王国的国王！（猴子：请玩Wii版的《小国王与约束之国》。）
北京市房山区，QQ：515820237

为了忘却的纪念

最近的一段时间，我想没有比汶川大地震更让人揪心的了，所以无暇也无心去关注电影和动画之类的东西，自然也无从推荐。出于工作的原因，反倒是每天要接触大量的关于灾区的消息，感谢那些奋战在一线的同仁们，冒着生命危险发回了第一手的报道，真实的故事，永远比任何剧情来得动人，也更让人难以忘怀。

在本期栏目的最后，想与大家讲述两个在工作之中接触到的关于爱的故事，那绝境中生命的最强音，让我久久不能忘怀。

第一个故事是关于一个母亲和她尚在襁褓中的孩子的。一队救援人员在废墟中找到了一名遇难的女子，她的身体呈俯撑状，虽然已经满身伤痕，但看的出，她在遇难前曾极力地想要保护什么。随后，救援队员在她的身下发现了一名孩子，在将这名孩子抱出时，一个手机忽然从孩子怀里掉出，屏幕上有一条已经输入好的信息："亲爱的宝贝，如果你能活着，一定要记住，我爱你！"

这个手机在人群中传递，看到信息的人无不落泪……

还有一个故事，是关于一对即将结婚的恋人的，两个人都被埋在了厚厚的土下，那个叫妞妞的女孩子被埋得浅一些，被救援人员发现了，可是这个被砖石压住的女孩子却大声喊着：我没事，先救我老公！尽管她喊得声嘶力竭，可是仍然没能"打动"救援人员，在人们将她救出后，妞妞怎么也不愿意离去，她趴在废墟上，大声呼喊着鼓励自己的男友，最终，男子也被救出，可是她们却在救援过程中失散了。这个脚趾头骨折的女孩子悄悄离开了救援地，在各个医院里找啊找啊，直到骨折的脚肿大，连鞋也穿不上，她都不肯放弃。最终，凭借着别人给的一个号码，女孩在省医院的一个病房里找到了男友。当看到他因为截肢而空空的左手袖筒时，女孩紧拥着他说："这一生，我愿做你的左手。"



这样的故事，我们看了很多，不能不为那些灾难中人性的光辉而深深感动，在灾难的之后，希望永远存在，愿天下的母亲和孩子，幸福，安宁。

编后感

最近一段时间以来，我们在很多来信和稿件中看到与地震有关的内容。无情的灾难可以夺走人们的生命，可以夺走我们的亲人、朋友，可以夺走我们的家园，却夺不走我们重新开始的决心和继续生活的勇气。转生MM身在灾区，对于那场灾难的经历自然难以忘怀。这期她的文章也在不经意之间带着忧伤的色彩，但是我们可以在文字中看到她的坚强。在地震之后，我们也收到来自灾区的信件和回函卡，在此我们对生活在灾区的读者们表示亲切的慰问和祝福。作为血脉相连的同胞手足，我们杂志的所有编辑制作人员与灾区人民心系一线，除了在工作之余为灾区奉献出自己的微薄之力外，我们也祝福所有经历过这场灾难的人们，希望他们能够早日重建自己的家园，以后能够生活得更好。



牧场物语可谓我游戏人生的转折点。以前的我，也算是个游戏通知狂，什么都玩。这也是可以理解的，因为当时的客观情况是很多时候都没得玩。对那阶段，我对自己的评价是被游戏玩，而不是玩游戏，说的难听点就是沉迷于游戏。牧场物语大大改变了我的游戏观，以至于现在能够在众多游戏中准确选择适合自己玩的游戏：《勇者斗恶龙》、《牧场物语》、《火焰纹章》。我心目中的好游戏标准是：一个游戏，玩了后应该能获得什么，或者至少不失去什么。 □文/阿米 主持/猴子

难忘那片青青的草地



GBC牧场物语2



第一次接触版本是GBC牧场物语2。我想很多老牧场fans也该是从这代玩起的吧。大家都忙着找GBA游戏时，我只能把心思都花在这些旧游戏解闷（家穷没办法）。

虽然此作属于牧场物语系列较早的几作之一，不过还是有不少要素是独有的，往后的平台都找不到了。首先是昆虫的图签系统。后山上会有各种各样的小昆虫出现，季节不同，具体的时间不同，出现的种类也发生变化，只需到商店买个虫网就可以逮捕之。往后的牧场虽然也可在野外看到些小昆虫，但都是可望而不可及的，当然昆虫图签也逐渐消失了，图书馆要素变得单调起来。本作的鱼类图签虽然不多，也没有鱼王，要完全收集还不太容易。MMV惯用的手法——联机，没错，图签需要和《钓鱼太郎4》联机后才有可能完成鱼类图签。往后的牧场系列虽然颇有联机要素，但都不会在鱼类图签上做文章。再来便是农作物的种类上，夏天的西瓜和秋天的花生成了神话，GBA系列上就找不到影子了。养花用的温室也是颇具特点，虽然后来有所谓的蘑菇房和地下室。花看来还是适合种在室外，美物还是不能私藏，也要和大家分享才好，所以这种花专用的温室便注定要被摒弃了。再来便是家门前的秘密花坛还有和玛丽相处好回答15道问题后得到的藏宝图都是这作独有的。那时的农具已经浮出等级的影子了，虽然只可升级一次。



↑河的那一边架桥可过 ↑城镇广场中心 ↑只懂泡温泉没发现密道 ↑玛丽的图书馆 ↑后山的昆虫和季节性野果

对于这作，颇有感情，我是因为这作才喜欢上牧场的。开始抱着试试看的心态玩，结果一发不可收拾，被里面丰富清新的事物深深吸引了：钓鱼、耕地、种花、收获、骑马、养鸡、养牛、捕虫等，这些不正是我一直追求的生活吗？现实让我和这理想越来越远，没想到这么简单就在这小游戏实现心愿。所谓“麻雀虽小，五脏俱全”，虽然尚没后来玩家津津乐道的恋爱系统，但也足以满足那时的大部分需求了（至少我已经很满足了）。画面我不说，毕竟是GBC机种，和某BA、某DS自然是没得比。不过音乐是很喜欢。喜欢的是旋律，而非音质，毕竟是GBC机种，和某BA、某DS也是没得比。

这里没有致命的枪、炫丽的魔法、残酷的战争；名与利、血腥与暴力，这里都没有，有的是

交友 浙江 朱童涛 《机战A》发售了，希望早点看到攻略出来，谢谢。
浙江省宇翔外国语学院，QQ：361669186

那片青青的牧场，舒适的生活。我喜欢钓鱼，喜欢养些动物，喜欢栽些花草，喜欢到野外乱窜，喜欢自己赚钱养活自己。每天早起，偶尔看见门前觅食的麻雀。喂鸡，捡鸡蛋；喂牛，挤牛奶；喂羊，剪羊毛；浇花，钓鱼，到后山捡野果，捕虫；累了泡泡温泉。记得还有条秘密通道可直接回牧场，可惜我到第四年才发现……抓狂啊，原来以前浪费了这么多时间。趁太阳落山之前，没那么热，一口气把庄稼都灌溉好（其实是下午到晚上的时间才有空）。心情好继续干，砍些木材，清理下石头、杂草；心情不好回家睡觉去。赶上节日，还得去一趟镇里的广场，热闹一番，和村民唠叨唠叨。怎说也好，牧场能运作得这么好，还多得村民们的帮助，有好东西也不忘回赠。什么，不小心做了什么亏心事？别怕，赶快到教堂祈祷，神父会替你排忧解难；鸡、牛、羊病了，到店里买些药剂；有空就骑马四处溜达，不为炫耀，而是为了比赛；有时天公不作美，台风、暴风雨，只好乖乖待在家……

GBA牧场物语－矿石镇的伙伴们



为了玩GBA版矿石镇的伙伴，厚着脸皮再次向朋友借机。机是借到了，却借不到游戏卡带。只好每天省些早餐钱，终于入手了男孩版的（女孩版的太贵了，价格几乎是男孩版的两倍！）。初玩时第一印象还是音乐好，特别是标题曲和春之歌，至今难忘。可惜朋友的那掌机不是小神游，画面暗，耳朵在享受时眼睛却受折磨。不过这丝毫没减少我对牧场的热情，每天都要抽点时间偷偷玩（老爸从来都是游戏的最终boss啊~~）。可耕种的农作物多了，不如所愿，西瓜变成了菠萝；花生走了，来了茄子青椒。笔者认为这一作是MMV的神来之笔，至此，牧场物语的各项系统都得到极大完善（PS上的收获之月暂且忽视，这里只讨论掌机，勿怪^_^），纵观MMV后来的牧场系列，大多都可在这作找到影子。首先是矿场系统。不仅增加了游戏的耐玩性，还巧妙地和农作物的升级结合起来，玩家需要在矿场挖到不同的矿石来不断改良工具，铜、银、金、秘银、贤者之石，当然还有其他珍贵的矿物深藏于此，只要你有体力，只要你有耐心。挖矿升级的系统也沿用至今地位不可动摇，新牧还把升级的概念扩大化，顺理成章改成了ARPG，这是后话。再来是新颖的人设。最有特色的当属教堂后面隐居的小精灵了。其实在GBC牧场物语3就有了精灵的萌芽，到矿石镇才得以完善。和精灵关系好可以雇佣帮忙劳作，平时还可以和它们玩小游戏。我们的主角也就能在繁忙牧场工作中抽空到别处玩玩，7个小精灵完全能胜任90%的牧场工作，这样一来，就大大提升了游戏的自由度和选择性，完全可以做到工作、人际关系两不误。小精灵也和女神一起逐渐成为牧场的核心人物，君不见MMV的下一作副标题便是响当当的精灵驿站，摆明要借小精灵再显神威。本作的社会劳动生产力也空前提高，集中体现在工具的升级上，达到贤者等级的工具使用起来还真让玩家大呼过瘾，彻底告别以前从早耕地干到晚上、有时还来不及浇水的艰苦生活。再来是触发剧情事件方面，看得出MMV确实花了不少工夫。人物虽然不多，但通过触发的剧情完全可以鲜明地展现出每个村民的性格特点，从细腻性和完整性来看，甚至优于后来的精灵驿站。厨房的料理也是一大看点，也衍生了相应的料理节。也难怪，如此之多的创新点，使得矿石镇无可厚非成为众多玩家感受最深和最值得怀念的一作。



↑兴奋之情可想而知　↑喜欢进贡的女神大人



↑耕地面积小只能在这挤出一块　↑后山可以看到忘忧谷

除牧场工作和挖矿外，和村名搞好关系也是颇为重要的，其中便有可以追求结婚的MM们。此外，天价的别墅，遭人鄙视的黄金资材，出货价2万的贤者之石，瞬移的飞行石，可以雇佣的小精灵，喜欢进贡的女神，讨厌黄瓜的河童，找不着工作的克里夫，对黄金情有独钟的中国商人，珍稀而难钓的鱼王，可以料理的厨房，所有的这些新趣事物，大大丰富了牧场生活。MMV还真会构思，联机后出现的隐藏人物班和露，山顶那道亮丽的风景线（忘忧谷），都为NDS版的精灵驿站做了很好的铺垫。唯一不足的是矿石镇给我带来了个晚上被窝里玩掌机的坏习惯，也是在那段时间，视力猛降，所以还是提醒大家别学我的好，游戏还是要在该玩的时候玩，适度游戏有益。偏偏又到了紧张的高三时期，矛盾啊。最终吾还是铁下心来：牧场生活，不可丢；高考，也不可丢。最终做出个鱼与熊掌兼得的时间计划表——只允许每天玩一小时。说起来还得感谢牧场物语和《掌机迷》。高二时因为玩不了矿石镇，只好靠看《掌机迷》的牧场专栏解馋。刚好那时也时常被老爸骂字写得丑，正准备练练字。灵机一动，何不把手头《掌机迷》的牧场攻略全抄了一遍，一举两得？三个星期下来，字体果然发生了质的改变，由草书变成了隶书。虽然玩不了矿石镇伙伴，但对其也颇有一番研究。我承认自己文笔是马马虎虎，不料每次作文都能拿高分，从此悟出个道理来：字写得漂亮才是作文的王道。想想高考改卷老师哪有心思一个一个字地看你文章，分数范围大多都靠整体印象确定下来，呃，不知不觉话题扯远了……其实，牧场系列中，我最喜欢还是矿石镇。因为它陪我走过了高考那一段艰难的日子，至今记忆犹新。

NDS 牧场物语－精灵驿站



随着MMV推出NDS版的牧场物语精灵驿站，再次拉开和我们这些连个GBA都尚未入手的穷玩家的距离。吾确实佩服自己省吃捡用的功夫，不到一年工夫，便攒够钱买了个DSL（还是不敢和老爸提起过DSL的事……老爸从来都是游戏的最终boss啊）。很是感动，可以想象一下，一个甚至连GameBoy都不曾入手的人，突然间有了个代表当时最先进生产力水平的任天堂掌机是多么兴奋。游戏的活动场所定在忘忧谷，人物也有来自矿石镇的子孙后代。在继承矿石镇伙伴优秀传统上，加入了许多新元素。最突出的是作物种子的升级，照顾动物可用触摸屏来操作，还是精灵数是空前的增多，有了101个！不过一开始就和女神一样，被魔女用魔法传到了另一个世界，需要我们的主角把它们一一救出。全部救出可不是件容易的事啊！当然救出的精灵可以帮忙干些农活，不过要用奖牌来雇佣，而且分了组，不能同时雇佣做不同种类的农活了。唉，精灵多了果然有了副作用。当然牧场物语的灵魂系统结婚恋爱养成也是完美继承下来，游戏中不仅仅可以和忘忧谷的 MM 结婚，还可以和以前的矿石镇MM 的子女结婚，并且新加入了魔女MM、女神 MM、公主 MM 琪拉拉、人鱼 MM 塔丝。101个精灵啊，仅这个已经够吸引人了。画面、音乐（这回是最喜欢冬之歌了，和某土一样）都有很大提升。MM萌化的同时不少村民的形象也猥琐了不少，教堂的那位白发大叔和牧场旁边小屋的粗眉大叔表情可不是一般的窘。耕地也空前扩大化和自由化，这下可放心把自己的牧场全种上牧草了，因为还有别的耕地可种蔬菜果物。此外，土壤还加入了肥沃度的概念，根据肥沃度的不同农作物的生长周期也会受到影响，想必玩过精灵驿站的玩家都不会忘记瀑布后面的那一小块神圣土地，春天的萝卜两天速成，改良种子场地的不二选择。唯一不足的是抵抗不了冬天的严寒，作物在这还是成长不了。瀑布不是冬暖夏凉的吗？MMV还算体贴人，为了增加冬天的乐趣，又引入地下室。只要在这放上季节之太阳（除了冬之太

交换 河北 何浩源 我想入手一台NDSL
河北省唐山市丰润区南关华泰小区

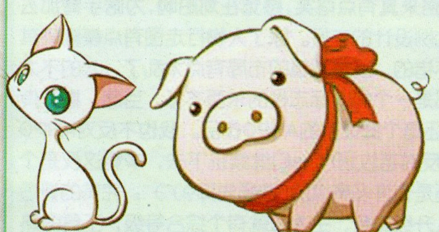
阳），就可种上相应季节的作物，冬天也不例外。这样也大大减少了改良种子的周期，可谓一举两得。作物方面，除了在出货做了分类，1/255几率出现的超大农作物也给老玩家带来许多新鲜感。矿场也戏剧性地出现了飞来晃去的小怪物，最高层数竟达65535层！如果没有连续跌落的“黑洞”，想必玩家宁愿去耕田也不会来挑战65535吧，想当初本人可是连续奋斗了两个晚上才达成心愿。女神还是那样小气，也不知道人家有多苦，谈笑般说两句恭喜就走人了事，怎么说也得给个礼物啊。查看了下菜单，还好，有了个新称号，要不，真要撞墙死了……本作还加入各式各样辅助道具功能的装饰品，全部收集也是一大乐趣。



↑最肥沃之地：龙之洞　↑精灵之家　↑黄金别墅留念　↑黄金屋留念

我喜欢自己的牧场是青青一片，喜欢出门就闻到阵阵草香，这才是真正的牧场啊。社会进步，村民们的观念也跟着进步了。这不，用上黄金资材再也不会遭到村民的鄙视了。好啊，赶紧把木屋、石屋都都拆了，换上黄金，谁叫MMV给我们这么多的赚钱方法？钱要赚，可别疏远了村民。忘忧谷的村民可是无时无刻不监督你的行为举止啊。表情夸张的双胞胎爷爷，定时出门外诊的医生，织袜婆婆安娜，四处游荡的昆虫家、摄影师，举止古怪的科学家，沉眠广场的公主兼睡美人，尽干坏事的魔女，和以前一样喜欢进贡的女神大人，还有我在大鱼帮助下娶回家的人鱼MM。以前（矿石镇时代），赚钱不多，买不起黄金资材，找个借口说那是贵族人家的玩意，吾等农家子弟还是俭朴点好，不要铺张浪费，身为党员，得牢记八荣八耻，以自己的实际行动影响周围的一大群人；现在，有钱了，买了黄金资材盖房子，还要找个借口：盖房是为了抵抗台风和暴风雪，围栅栏是为了防备野狗夜晚入侵，你看，这黄金这么闪亮，野狗还没靠近眼睛就被刺瞎了，还敢来吗？不是铺张浪费，村民们可别误会了。你再看，这青草和黄金相映成趣，多美啊！我不知道这是对现实的讽刺，还是对游戏本身金钱平衡性的讽刺，无关紧要，吾等牧场fans仅怀一颗正直清静之心就好。毕竟，牧场还是青的好。

初玩精灵驿站，心有些少不满，主要是bug太多。无缘无故会死机，剪刀升不了级，钱突然增多，最搞笑的是还有所谓的马奶、马毛。这还不算，最令人厌烦的还属时空交错现象，养了一年多的狗、猫，一颗红心都没，怪可怜滴；开始觉得榨种机还挺新鲜，连农作物都可以通过榨种不断升级，可是不久便成了金钱的坟墓，严重脱离现实性。个人还是觉得单价的计算还是改为LV*原价比较合理，要不然的话钱实在是太容易赚了，一个100级的地瓜就可以卖到一百万，这还不算上罐头加工后的价格和班那里的出货价，感觉与现实相差太远，在金钱的平衡性方面的还是觉得矿石镇的好些。再说和矿石镇的不同，还有动物死时，邻居的大叔来象征式提醒几句就潦草完事，要知道，矿石镇时代是要到教堂郑重默哀怜悯一番滴。不过撇开这些不快，投入忘忧谷新的牧场生活去，还是挺爽的。牧场fans的话，绝对推荐。



哈哈哈！PG唯一的女编走了，让一众宅男埋没在泡面堆和可乐堆里吧。

广东省湛江市赤坎区新江三横巷
广东 陈建

小岛系列－与你同在的小岛＆闪耀太阳和伙伴们



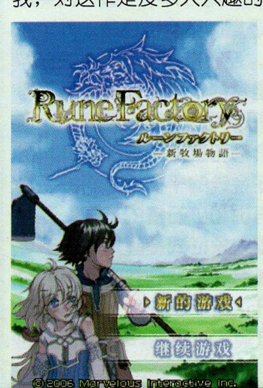
与你同在的小岛，说实话，玩的时间最短，研究最浅的该属这作了。原因很简单，小岛连移动操作都要用触摸笔！这让我大跌眼镜。操作方式上小岛已经发生了很大的变化，即便是老玩家也要花点时间去适应一番。虽然LR键有跑步功能，但用起来让人别扭万分。移动完全离不开触摸笔，还好可以由笔的着落点与玩家的远近控制移动速度——点远是跑，点近是走。工具的使用也发生变化。不能靠简单的ABXY键操作，而要把需要使用的工具事先放到上下左右某一位置上，使用时按相应方向键即可。可能MMV 当时的初衷是要尽量利用NDS的触摸功能吧，但无论怎说，这样的转变还是挺失败的，没能充分考虑玩家的感受以及带来的一些副作用（玩多了对触摸屏真的很伤）。值得庆幸的是，本作首次加入了众所周知的作物——水稻，更加贴近生活；主人公可以在田地上自由移动，也就是说对于非一次性作物，以前九格中不能收获中间一格的问题得到解决，为了操作更明确，还在主人公前面添加了个方框，指示使用工具或者其他操作的范围；农作物方面引入阳光元素，耕种变得复杂起来；还有村民资料空前详细化，在资产表里可查得所有已经来岛上的居民资料，包括家庭成员构成，好感度，喜爱物和讨厌物，本作也再没有男孩版女孩版的概念了，因为一开始就可以男女主角二选一。由于操作问题，本人玩到第一年夏天就宣布收手。



MMV最新小岛续作——闪耀太阳和伙伴们，再搞了两代新牧后终于回归正统。看那人设，好萌好Q好喜欢！在改进小岛前作的操作弊端的基础上，加入许多新元素。最明显的是岛的划分和动物的扩大化。本作共有16座小岛，前作的日向岛便是其中之一。游戏一开始只有牧场岛、若叶岛、双叶岛、灯台岛、广场岛，其他则需要用太阳石才可浮起。对于太阳石没多大惊喜，最爱的还是那些可爱的动物们。新增宠物小猪，还有动物岛的小兔、狸猫和小老鼠，感觉MMV下一作大概要转向动物园了。最近没空，没时间着手这一作。放暑假会好好玩玩的。

新牧场物语－符文工房

对于新牧，褒贬不一。褒的大多是新玩家，贬的多为牧场老fans。当然，对于传统牧场派的我，对这作是没多大兴趣的。改成ARPG不说，耕地可以被忽视（挖矿似乎更有前途）、鸡鸭牛羊被各种怪物取而代之这样的设定让我大失所望。探险，战斗，养怪打怪，保卫和平代替耕地成了游戏的主题，想必这是“新”的真正含义所在吧。还有魔法幻想式的画风，让我确实找不到当初玩牧场物语的感觉。与其说是《牧场物语》，还不如改成《牧场传说》来得贴切。画面方面，主人公走起路来真有点可笑，感觉在划船啊，为啥手臂那么长的？可能是人物的比例设计的不好。除了人物行走图有点模糊外其他的场景画面还是挺不错的，就是城镇的布局有点太乱了，分的不太清楚，感觉许多地方都是一个样，标志性的东西不多。当然，撇开传统的牧场物语不说，这还是个挺优秀的ARPG作品。我也不反对ARPG迷们玩这款游戏，也不反对老牧场fans们继续玩下去，毕竟这仅是个人意见。新牧场物语还是有许多亮点的(欲扬先抑？)^)：完美的锻造系统：很多方面都加入升级概念，主人公就有个综合等级，工具的熟



问答 天津 康为浩
DSL目前最好的烧录卡是R4吗？需要多少RMB？
天津市河西区珠江道名都新园，QQ：88240785

练度等级，武器和防具的等级，农作物的等级，甚至连矿场挖得的矿物也有等级。工具的改良一开始只能升到四级，继续深造得靠玩家摸索，再没什么诅咒道具出现了。MMV这次明智了许多，吸取小岛的教训，这次把操作界面做得非常友好：上下屏幕的分工更加合理化，保留以前组合键的操作方式，既做到灵活运用NDS的触摸功能，又没鸡肋嫌疑。虽然菜单发生了点变化，新老玩家都能很快上手。此外，新增的药剂炼成，庞大的声优阵容，都是本作的看点。

新牧一直坚持玩到第二年，后来实在是玩不下去了。除了称赞其完美的锻造系统和动作的流畅性外，唯一的感想是：新牧不适合我，我还是耕田去罢。

RF2只看了片头曲，所以完全没发言权，我就“说一不二”了。



对牧场系列未来的展望

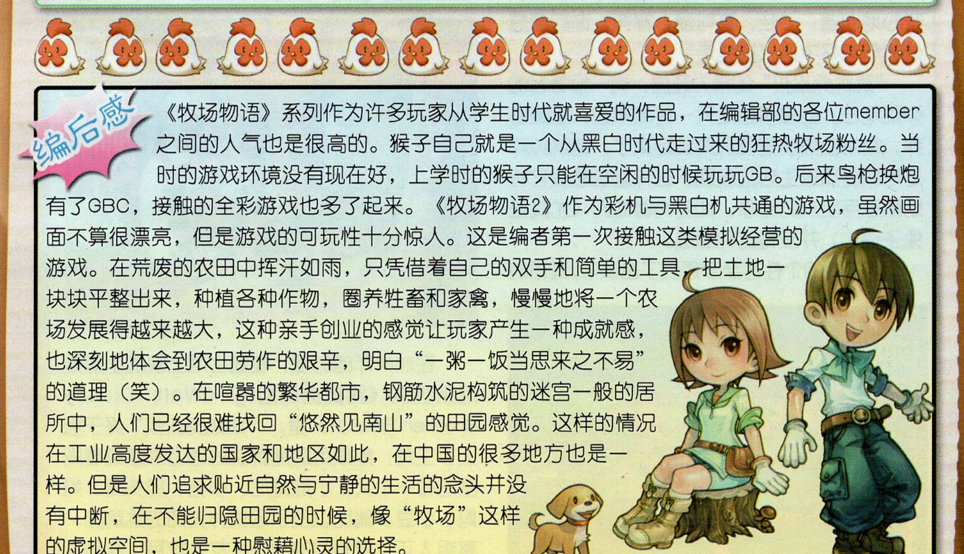
隐约觉得牧场开始走下坡路了，几部新作都没什么创新点。某米大胆猜测MMV的下一作应该是在动物或者植物上做文章，动物极大丰富（动物园？），植物极大丰富（副标题动植物世界？），在牧场生活上做创新才是王道。毕竟，那才是牧场的精髓。MMV要再放光彩，得在总结前作不足的基础上，有所创新才行。

能找到个好游戏难，能找到个适合自己的好游戏更难，不过最难的还是从游戏中获得些什么。小小牧场，大大道理；牧场青青，悠悠我心，越玩越年青！朋友说得没错，中国的大部分玩家都太浮躁了，建议都来玩玩牧场物语，让心静静。

然后，给广大牧场玩家三点某米的建议：

- **1. 切忌使用金手指，否则游戏性下降100%。（触发联机等特殊事件的除外）**
- **2. 最好游戏时间一年以上才详细看攻略，这样才会挖掘更多新鲜事儿。**
- **3. 玩牧场物语的同时，别忘了经营现实这个更重要的游戏。**

最后，感谢MMV，感谢牧场物语，感谢《掌机迷》，感谢所有像黄土JJ那样始终站在牧场攻略第一前线的牧场迷们。祝福所有用真心去玩牧场物语的人们，永远健康，快乐。



编后感

《牧场物语》系列作为许多玩家从学生时代就喜爱的作品，在编辑部的各位member之间的人气也是很高的。猴子自己就是一个从黑白时代走过来的狂热牧场粉丝。当时的游戏环境没有现在好，上学时的猴子只能在空闲的时候玩玩GB。后来鸟枪换炮有了GBC，接触的全彩游戏也多了起来。《牧场物语2》作为彩机与黑白机共通的游戏，虽然画面不算很漂亮，但是游戏的可玩性十分惊人。这是编者第一次接触这类模拟经营的游戏。在荒废的农田中挥汗如雨，只凭借着自己的双手和简单的工具，把土地一块块平整出来，种植各种作物，圈养牲畜和家禽，慢慢地将一个农场发展得越来越大，这种亲手创业的感觉让玩家产生一种成就感，也深刻地体会到农田劳作的艰辛，明白“一粥一饭当思来之不易”的道理（笑）。在喧嚣的繁华都市，钢筋水泥构筑的迷宫一般的居所中，人们已经很难找回“悠然见南山”的田园感觉。这样的情况在工业高度发达的国家和地区如此，在中国的很多地方也是一样。但是人们追求贴近自然与宁静的生活的念头并没有中断，在不能归隐田园的时候，像“牧场”这样的虚拟空间，也是一种慰藉心灵的选择。

众编莫怕，如果再有自然灾害，切忌要将你们的掌机全寄给我来保管，绝对安全。
甘肃省兰州市城关区南滨河东路399号 甘肃 杨兴华 交友



碎碎念： 话说上期开头写的太多了，自我介绍都被顶了，放这期吧。我是包子，给大家拜个08年的晚年，大家新年快乐（翔武：都过去快半年了好么＝＝+）哦，那好吧，大家党的生日快乐！（八房：OTZ）恩，自我介绍完毕。（众人：和完全没有介绍一样嘛……）总之，以后请多多关照。我会继续以PG暗部的身份定期不定量出现在PGBAR和边角栏的。所以，如果想通过贿赂我上边角栏，还是行的通的。XD～

动漫世界中的十二生肖——虎（下）

女生杀手型

从前有座山，山里有座庙，庙里有只大老虎，他乐观、自信、开朗、好动、冒失、冲动、活力无限、充满热情。他就是传说中的蹦蹦跳跳的跳跳虎……

虽然1968年首次跳上舞台的他，到现在已经是50岁的老虎了，但是依然活力不减。而且现在就连十三四岁的小女生，看到他也依然会开心地叫道："哇，真可爱！拜托，你们想想他的年纪好不好（被托走）。

"跳跳虎叔叔"的精力旺盛，有一根著名的弹跳尾巴。他做事总是凭一时的冲动，急躁鲁莽，常常没搞清楚情况就跳起来了。蹦跳纯粹是他极度热爱生活的表现，这种喜悦感受它特别愿意与朋友们分享，即使有时他们（尤其是兔子瑞比）并没有这种想法。

他独特的个性甚至渗透到了言谈中，词语的使用和说话的语序都打上了他鲜明的性格烙印。

活泼的"跳跳虎叔叔"不仅乐观开朗，精力充沛又贪玩，偶而也爱吹吹牛。他每天总是兴高采烈的，充满孩子独有的活力！让跳跳虎最开心的一件事就是"他是世界上唯一的跳跳虎！"蹦蹦跳跳是跳跳虎觉得最棒的一件事，他用"蹦跳"的方式将快乐传染给每一个人，但是兔子瑞比除外，因为他希望跳跳虎可以安静一点。跳跳虎对自己永远都是那么自信有时难免低估了朋友，还经常会制造一些小麻烦。



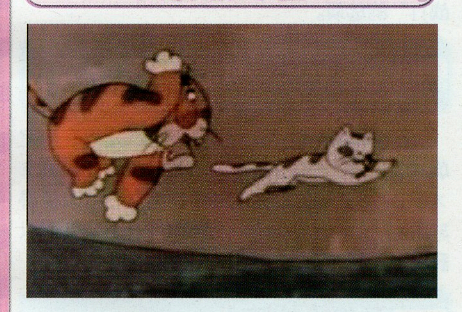
在2000年的时候，在迪士尼上映的小熊维尼系列的《跳跳虎历险记（Walt Disney Brother Bear）》里，"跳跳虎叔叔"终于当上了主角！继续用蹦蹦跳跳的活力去感染着周围的每一个人！小熊维尼、小猪、猫头鹰、妈妈、小豆、瑞比以及永远精神充沛的跳跳虎，整组人正忙着他们的驴子好友一屹耳，准备一

交换 北京 孙笑 GBA有没有便宜点的，质量好的，吾愿购买。
北京市朝阳区 100192

个适合过冬的新家。大家都很热情地帮忙，唯独吵闹的跳跳虎跳上跳下得打扰了正在工作中的朋友们。小兔瑞比忍无可忍地问道：跳跳虎为何不去与其他的跳跳虎亲友一起跳个高兴？突然被这个问题问到后，跳跳虎也楞住了，因为跳跳虎一直都是独一无二的啊！难道他有其他家族成员吗？跳跳虎心想：如果真的有其他跳跳虎那就太好了！到时候他就可以和他们从早跳到晚了！（OTZ，一群50多岁的老虎集体跳肚皮舞么…）

猫头鹰建议跳跳虎从家族之树开始找起，于是跳跳虎展开了一段艰辛的寻亲之旅，他在百亩森林里试着找寻一棵巨大而又有刻纹的家族之树。但是跳跳虎是否能找到其他跳跳虎的同类呢？这就得靠他的好朋友小熊维尼、小豆及其他好朋友们的协助，让他可以早日领悟：原来真正的家人一直就在他身边！

人虎情缘型



上海美术电影制片厂1982年出品的动画片《老虎学艺》，我想可能现在读这本书的朋友已经没有几个知道了。问了问众小编，也只有几个年纪稍微大些的有印象了。不过这个故事大家肯定都听说过。

老虎虽然在山林中作威作福，每天大模大样地走来走去，但有一个最大的弱点，就是不会上树。因为在很早以前，骄傲的老虎在与猫的比式中失败了，只好拜猫为师。学习各种本领。热情的猫很快就教会了它纵、跳、蹿、扑等诸般技艺，但同时也发现了虎凶狠残暴的本性，就在传授的过程中留了一手。当虎觉得自己已将猫的本领完全学会之后，便一反常态，恩将仇报，竟然猛扑过来，要把猫一口吃掉。猫却不慌不忙，敏捷而灵巧地纵身爬上了树梢，免遭暗算。虎蹲在树下无计可施，便又央求猫把上树的方法传授给它。猫则不再上当，老虎最后也就终于没有学会上树的本领。

这个故事告诉我们，如果你会爬树，一定不要教给其他人，然后你趁别人不注意可以抢他们的午饭，然后逃到树上，呲牙咧嘴地独自享受了……（翔武：站住！把我的肉饼还给我！）

恩将仇报型

如果你能接受那些即不细腻也不唯美，甚至是带有一点儿粗犷的画风，并把这部漫画从头到尾看完。那么你就会在这部漫画中找到一些非常熟悉而温暖的东西，这就是《潮与虎》。以两位主人公的名字拼成的漫画名。少年苍月潮和他起名为笨笨老虎的妖怪。

两个主人公能在一起可以说是个奇迹，老虎一直想吃掉小潮，但是惮于那把刚猛犀利的无敌降妖利器——兽矛的威力和受制于自动响应兽矛使用者的召唤的灵性，不仅无法下手还总是惨遭修理。在此之后，受到兽矛和老虎的妖气的影响，妖怪们不断地找上了他们；同时，当少年得知自己的母亲还活着的时候，为了寻找自己的母亲，踏上了对抗妖魔的宿命征途。潮与虎并肩作战，一起消灭危害人类的妖怪，一起救人，一起与企图毁掉天敌兽矛的邪恶之源。在旅程中，一人一妖从单纯出于兽矛所维系的敌对关系逐渐的互相了解。从而彼此成了最重要的伙伴。虽然出于面子问题谁都不想说出来，但是从此以后那句与典型的少年漫画死都要面子台词："你只能被我打败。"类似的"你只能被我吃掉。"就成了老虎的口头禅。

我一直坚信这部漫画的作者藤田和日郎是《幽游白书》的FANS，至少是幽助的FANS，而且还是魔界版幽助的FANS。你看小潮那飞流直下三千尺的长发。和那不穿上衣的习惯，就差纹个身了……



是男人就该默默的等着中PSP，大家也一起跟我默默地等待吧！
广东省韶关市乳源县文昌路4号 359457962
广东 草文迪 交友

秘技侦探团

Cheats and Unlockables

杂志的改版秘技部分自然也不例外。本期挑选的秘技一部分是以前老游戏的，还有一些是最近上市的游戏，希望对大家有帮助。 □主持/猴子

PSP 基连的野望 阿克西斯的威胁

使凯伊（カイ.シデン）成为同伴

首先使用任一势力通关一次，在2周目的地球联邦篇第二部，以道德值（アライメント）500以上击破阿克西斯。之后与奥古会见的时候，选择YES，经过30回合之后，道德值达到800以上。之后阿姆罗成为同伴，5回合之后剧情发生，凯伊就会成为同伴。

在奥古篇2周目，“アーガマ.キリマンジャロ阳动作战提案”出现的时候选择YES。ダカール会议的时候经过10回合，道德值达到1000，就可以使凯伊成为同伴。

PSP 星海传说2 二度进化

积攒熟练度的秘技

在追加了新动作的必杀技（如库罗德的镜面刹、阿修顿的ソードダンス等）的时候，从初期状态到熟练度最高，动作消耗的时间差别很大。如何提高熟练度使必杀迅速使出呢？在初期状态，选择特定属性无效化的怪物，像ホフマン遗迹的キティ、爱の场的ゼラチンフロート、试炼の洞窟的リビングアーマ一等等。之后装备リフレックス、メンタルリング、ルナタブレット，准备大量MP回复的道具，之后大量刷这些怪物就可以提高熟练度了。

在游戏序盘取得て强力的武器和金钱

1．使用アート（マジカルクレイ）制作玉手箱，或者在マーズ的宿屋右边的老爷爷那里偷到。（在到达ラクール大陆之前，主人公的初期タレント必须有器用な指先）

2．使用玉手箱，可以得到アトミックパンチ、ソーサレスナックル、マーヴェルソード、ロータスイータ一等强力武器。如果没有得到，就取档重来。

3．到リンガ之后，使用マシーナリ一制作RIRICA。

4．当コピ一的Skill等级上升之后，可以将强力武器复制之后卖掉（マーヴェルソード的价格是最高的），可以挣到大量金钱。

除此之外，还有一个耗时较多并且占用机器的刷钱的方法。利用特技“出版”，将大量的书卖到ラクール的出版社，之后保持PSP电源ON，挂上充电器，挂机几天之后，可以获得相当高额的版税。

PSP 头文字D Street Stage

获得文太的赛车インプレッサ

将从妙义到土坂的敌人全部打败之后，就可以使用文太的车インプレッサ，之后就可以选择挑战文太。

“文太に挑战”的出现方法

首先在“公道最速传说”中通关，最后在秋名与藤原文太对战，胜利之后获得卡片，在卡片收藏（カードコレクション）中选择“NEW CONTENTS”，菜单中就会出现“文太に挑战!!”的选项。

PSP R-TYPE 战略版

Gallery模式的隐藏内容

在Mission 57“沈む太阳”通关之后，再完成10个任务，可以获得获30番目“究极互换机ラスト.ダンサー”；完成20个任务之后可以获得31番目“Earth Side”，完成30个任务之后可以获得32番目“Bydo Side”。

PSP 瓦尔哈拉骑士

通关之后的特典

将游戏完成一遍之后，可以使用主人公之外的角色进行队伍编成。

使用“过去と现在を系ぐ扉”，可以接受冒险任务。

在シノン城的中庭与灰眼王对话，可以选择冒险“天に归る时”。

在“叹きの牢狱”的入口与士兵对话，选择“はい”，迷宫中的怪物等级就会升到Lv99。

NDS 勇者斗恶龙怪兽篇Joker

简单获得金属王史莱姆（メタルキング）的方法

在デオドラン岛的夜间，ギャオース出没的地方，有一个名叫クロア的怪物训练师，他必定会带着メタルキング出现。在战斗之前，必须选择会2次攻击的怪物，最好是等级在40以下的有

交友 贵州 李伟毅 喜欢怪物猎人的一起联机。 贵州省贵阳市第9中学高三9班，QQ769744790。

“テンションアップ”能力，攻击力在800以上的2只。如果等级过高，メタルキング的等级也会过高，很难得到。

在准备好之后，等待クロア的出现。开始战斗后，打倒除了メタルキング以外的敌人，使用“テンションアップ”，之后选择“スカウト”。クロア的メタルキング会使用ダウン（攻击力一时下降）和フール（聪明度一时下降）等讨厌的咒文，在中了ダウン的时候，选择连续防御。如果顺利的话，有大约50%以上的概率可以捕获这个金属王史莱姆。

NDS 高速卡片战斗 卡片英雄

获得特殊道具的密码

はゆけかそふきちもう	ガンタス×2、ガンタス(パラレル)×1
てさらかたひこへそお	ゴーストシープ×1、デスシープ×1、ゴーストシープ(パラレル)×1

得到特殊的神斩丸

在OPTION的PASSWORD画面输入“まふおにきやへたかも”，可以获得与通常不同的花纹图样的神斩丸。

NDS 勇者斗恶龙IV 被引导的人们

把勇者的经验值分给他人

在天空城，マスタードラゴン会给勇者加经验值。但是使用这个秘技，可以把本来属于勇者的经验值分给其他的人。具体方法如下：

首先，重新调整队伍。队伍里第一到第四分别用ABCD来代替。A=ドラン，B=勇者以外任意角色，C=勇者，D=要加经验值的人。此时勇者必须处于战斗不能（死亡）状态，接受经验值的必须活着。之后大家一起来到天空城，在这里见到マスタードラゴン，剧情之后勇者会复活。之后队伍里的D就会获得本来应该属于勇者的经验值。

顺便说一句，如果刚才的队伍把勇者排在D的位置而且战斗不能的话，那么队伍里的人都不会获得经验值，而马车的第一个人可以得到。这种情况下可以获得经验值的只有ライアン、アリーナ、クリフト中的一人。即使他们处于战斗不能状态，也会得到经验值。本秘技目前只在DS上试验成功，FC和PS版能否使用尚不可知。有兴趣的玩家可以试一下，看看这个秘技在其他平台上是否奏效。

PSP 特工克拉克

获得隐藏的Skin

在游戏中暂停，之后输入←←→↓↑↑×，即可获得《拉切特与克拉克 未来毁灭工具》中Zoni的skin。

选择游戏中的“Special”，之后选择“Check Size Matters Save”。如果记忆棒中有上一代（尺寸事件）的存档，那么就可以获得该作中拉切特的Skin。

PSP 皇牌空战X：虚伪的天空

游戏中获得的隐藏要素

SP Stage Operation X	完成所有主线与支线任务
ADF-01 FALKEN	完成SP Stage
Ace难度	以Hard难度完成游戏，再开始的时候就会出现
Fenrir	以Ace难度完成游戏
Bronze Ace	击破200敌人
Silver Acee	击破500敌人
Gold Ace	击破1000敌人
Marksman	用机枪打掉5架飞机
Sharpshooter	用机枪打掉15架飞机
Expert Marksman	用机枪打掉50架飞机
Eye of the Storm	打败Gleipnir
Mark of the Vioarr	打败Fefnir

PSP 星战前线 反叛军团

不被敌人发现

在游戏的profile menu下输入↑、↓、↑、△、○、→、←、↓，进入游戏之后即可进入隐身模式，不被敌人发现。

PSP 寂静岭 起源

过关之后的隐藏要素

将游戏至少通关一次之后，即可开启各种隐藏要素。在开启了这些隐藏要素之后，游戏的下一周目通关将变得比以前更加容易。另外，还有一些可开启的要素可以改变游戏中的一些具体表现的，比如关闭收音机嘈杂的声音，使游戏环境变得舒适一些。有的甚至有搞笑的色彩，像武器形状的改变等等。

Walk/Run	改变默认的移动方式。
Extra Blood	格斗时的出血量增加。
Noise Filter	可以关闭收音机的噪音。
Bloody Footsteps	在走过的地方留下血脚印。
Torch Projection	改变手电的形态，变成南瓜、足球等形状。

推荐几款PSP游戏吧。
广东省廉江市西街26号，QQ453078939。
广东 黄少杰 问答

2008年度掌机盛宴
《PSP标准掌机典藏》

PlayStation Portable
PSP
2008 标准掌机典藏
2 DVD-ROM
权威游戏年鉴
2007年春至2008年春
精彩游戏240款以上
周边大推荐
全娱乐功能使用
超实用100问
典藏游戏攻略
战神 奥林匹斯之链
星海传说 初次起程
寂静岭 起源 / 恶魔城X
机动战士高达 战斗编年史
合金装备OPS+ / 狂野历险XF
珍藏版小说
最终幻想1 / 最终幻想2 / CCFF7
PSP的历史
PSP美日最全游戏发售表
PSP日本销量总排行
经典收藏
怪物猎人P 2nd

超厚！
320页
超大容量最全面内容收录
双DVD
典藏游戏实用软件满载
接受邮购

邮购地址：
北京东区安外
邮局75号信箱
邮购部（收）
邮购电话：
010-64472177
邮编：
100011
邮购请注明“PSP标准掌机”，邮购免收邮资！



注：兄弟版NDS标准掌机典藏已全部售完！

全国热卖中!!
超值定价22.80元

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

《口袋迷12》火热登场！本期赠品为口袋迷超大环保袋。普通版随机二选一，豪华版双面超大更超值。丰富赠品还有大图鉴收藏帖B版，豪华版附带最新剧场版漫画。精彩口袋动画DVD不能错过！

口袋迷(12)

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价:24.80元　上市热卖中

《口袋迷11》本次全面升级改版，更加精美的版面设计，更加丰富的内容安排，同时本期豪华和普通版分别赠送限定毛巾一条，同时还有大图鉴收藏帖赠送，绝对物超所值。豪华版捆绑剧场版漫画更加精彩，值得珍藏。

口袋迷（11）

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中

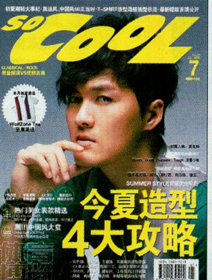
广受读者期待的标准掌机典藏系列最新版终于登场了。PSP版超厚读本配合双DVD，将一年来该平台的经典游戏彻底收录。书中包括珍藏图鉴，典藏攻略，软硬件实用指导，实用问答等，值得收藏。



PSP标准掌机典藏

■定价:22.80元　上市热卖中

2008年的吴克群，拿回爱情和创作的发球权，音乐能量的突破和积累，让他诗兴大发，推出全创作专辑《为你写诗》，化身成为诗人玩家，细腻深刻的感情抒发，畅快淋漓且独树一格的快版歌曲，给你最值得聆听的音乐，要你在2008的春天就深深的刻下快乐和浪漫。



SO COOL 2008年第7期

■定价:15元　上市热卖中

众多经典栏目全面改版，给你涣然一新的感觉。特别策划《购机攻防战》让你在购机时防范JS的各种陷阱骗局，成为你的最佳助手。《火纹圣殿》在新作到来前再度回归。



掌机迷2008年第11期

■定价:8.8元　上市热卖中

合金装备4 爱国者之铳 彻底攻略研究/完全攻略 鬼屋魔影/科普园地 主流吉他控制器横评/庶民高清方案第二弹

电软2008年第17期

■定价:9.8元　上市热卖中

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。



NDS终极奥技

■定价:19.8元　接受邮购

终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。



PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价:19.8元　上市热卖中

电子游戏软件

2008年1～17期	9.80元
2008年(6–7合刊)	15.00元

电子天下・掌机迷

2008年第1～12期	8.80元

动感新势力

48～66期	9.80元
62～66期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1、2、3、4、5、6、7期	15元

口袋迷12普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
PSP终极奥技(修订版最新加印)(新)	19.80元
PSP标准掌机典藏(新)	22.80元
口袋迷11普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
口袋迷精华本2(新)	24.80元
NDS终极奥技	19.80元
口袋迷9普通版\豪华版	19.80\29.80元
机战FAN(2)(3)(4)	19.80元
口袋的魅力(口袋妖怪十周年纪念)(半价)	9.90元
口袋特训营(半价)	9.0元
SoPlay偶像新势力(团体/个人)(半价)	6.4\6.4元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010–64472177　邮资免取

New Releases 新作游戏发售表

本期大推荐

众多厂商都选择了在7月8月将自己的优秀作品拿出来，不过似乎有一种多到让人玩不过来的感觉了。在这两个月的游戏中，还涵盖了各种类型。喜欢赛车游戏的可以选择PSP的《高智能方程式赛车》，喜欢音乐游戏的可以选择《节拍天国GOLD》。国民游戏《勇者斗恶龙5》估计又要大卖一阵了。本期统计截至到7月1日。

□文责／翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

07/10 火影忍者疾风传 鸣人VS佐助 NDS



热爱《火影忍者》的玩家在这个暑期算是有福音了，最新作马上就要发售了。这一作的类型是ACT的，讲述的是疾风传篇的故事，人物收录也来自疾风传。游戏中加入了更多角色特殊技，用于动作解谜。

07/10 高智能方程式赛车 PSP



小时候在电视台上放映风靡一时的《高智能方程式赛车》改变成游戏，并且登陆到了PSP上。本作中一共会登场11位车手、19辆赛车。可以对赛车进行改造，原作中的加速系统在游戏中也得到重现。

07/10 传说的斯塔菲 对决！戴尔海贼团 NDS



人气和卡比不相上下的斯塔菲再度出击，本作讲述斯塔菲和一个少年相遇，并且帮他寻找失去的记忆。斯塔菲系列最吸引人的换装系统仍然存在，并且还追加了不少新服装。本作还可以进行两人联机冒险。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

7月发售游戏

日期	游戏	厂商	类型
3日	无名的游戏	SQUARE ENIX	AVG
	里克与约翰 消失的两幅画	Fonfun	AVG
10日	改造节拍战斗 龙剑2	BANPRESTO	ACT
	鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	ACT
	火影忍者疾风传 鸣人VS佐助	TAKARATOMY	RPG
	花样男孩，恋爱女孩	KONAMI	AVG
	传说的斯塔菲 对决！戴尔海贼团	任天堂	ACT
17日	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT
	梦魔骑士	STING	SRPG
24日	黄昏症候群 禁忌都市传说	SPIKE	AVG
	家庭教师 超燃烧的未来	TAKARATOMY	ACT
31日	多卡邦王国之旅	STING	TAB
	心跳魔女神判2	SNK PLAYMORE	AVG
	盗贼皇女	MMV	ACT
	节拍天国 GOLD	任天堂	ACT
	信长的野望DS2	KOEI	SLG

8月发售游戏

日期	游戏	厂商	类型
7日	超执刀2	ATLUS	ACT
	三国志大战 天	SEGA	TAB
	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
	怪物农场DS2	TECMO	RPG
	火炎的纹章 新暗黑龙与光之剑	任天堂	SRPG
21日	西格玛和声	Square Enix	RPG
22日	闪电十一人	LEVEL5	RPG
24日	强尼脱逃大作战	Success	AVG

9月发售游戏

日期	游戏	厂商	类型
4日	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB
18日	龙珠DS	NBGI	ACT
	世界毁灭	SEGA	RPG

未定发售日游戏

日期	游戏	厂商	类型
今夏	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
今秋	恶魔城 被夺走的刻印	KONAMI	ACT
	描绘生命 神的木偶	Agatsuma	ACT
	口袋妖怪 白金	任天堂	RPG
	雷顿教授和最后的时间旅行	LEVEL5	ETC
	创世法典	MMV	RPG
今冬	时空之旅	SQUARE ENIX	RPG
	绿野仙踪	D3 PUBLISHER	RPG
	BLAZER DRIVE	SEGA	RPG

交友 安徽 琰凯德
我认为《三国志DS2》这款游戏好像有点难度。
安徽芜湖市吉和街103号，QQ：101418459

	凉宫春日的忧郁	SEGA	AVG
年内	逆转检查官	CAPCOM	AVG
	东京魔人学院 剑风帖	MMV	AVG
	箱庭生活 羊之村DS	SUCCESS	SLG
	卡片召唤师	SEGA	TAB
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
	GABU☆GABU	KOEI	ACT
	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
2009年	无限航路	SEGA	RPG
未定	月球	RENEGADE KID	ACT
	心之传说	NBGI	RPG
	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
	北欧战神传 罪孽背负者	SQUARE ENIX	RPG
	仙境传说DS	Gravity	RPG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

7月发售游戏

10日	高智能方程式赛车VS	SUNRISE	RAC
15日	B-BOY	SCE	RAG
17日	高达战争宇宙	NBGI	ACT
24日	英雄传说 空之轨迹 3rd	FALCOM	RPG
	无限循环 梦见的古城	日本一 SOFTWARE	AVG
	罪恶工具 Accent core Plus	ARCSYSTEMWORK	FTG
31日	梦幻之星P	SEGA	ARPG

8月发售游戏

7日	流行之神2P	日本一SOFTWARE	AVG
28日	水月	GNSOFTWARE	AVG

9月发售游戏

1日	乐高蝙蝠侠	Traveller's Tales	ACT
16日	星球大战 原力解放	LucasArts	ACT
18日	家庭教师 Reborn! 战斗竞技场	TAKARATOMY	FTG
25日	TO LOVE	MMV	AVG

10月发售游戏

2日	一骑当千Eloquent Fist	MMV	ACT
6日	人偶CID	Oxygen	ACT
14日	FIFA09	EA	SPG

未定发售日游戏

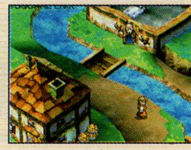
今秋	超时空要塞ACE FRONTIER	NBGI	STG
	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
	游戏王 双重力量3	KONAMI	TAB
	侍道P	SPIKE	ACT
年内	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
	寒蝉鸣泣之时 DAYBREAK	ALCHEMIST	ACT
未定	勇者别嚣张2	SCE	SLG
	世界传说 光明神话2	NBGI	RPG
	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
	新安琪丽可	KOEI	AVG

07/17 合金弹头7 NDS



在GBA版上推出的《合金弹头A》让不少玩家满意，这次SNK PLAYMORE将该系列的正统续作在DS上推出。游戏中有一些适合掌机的要素，搭乘物和武器的种类也比6代有所增加，绝对值得期待。

07/17 勇者斗恶龙5 NDS



本作是DQ5的第二次复刻，上一次复刻作品在04年3月25日在PS2平台上推出。这次的DS版虽然画面上略有退步，不过系统等其他方面没有任何缩水，此外还新增了利用掌机通信功能的名产品交换系统。

07/17 高达战争宇宙 PSP



《高达战争》系列的新作，这个系列的系统在上一作就算比较完善了。在本作中，增加了收录的作品，《高达F91》《闪光的哈萨维》等作品在这次有登场，机体数量也有明显的增加，UC高达FANS不能错过。

07/17 梦魇骑士 NDS



STING公司开发的游戏在系统方面总是能让人眼前一亮，继《约束之地》和《王女联盟》之后，《梦魇骑士》也延续了这一风格。人物设计也是由那两部作品的原版人马进行的。让我们看看这作表现吧。

希望能够多认识些喜欢掌机的朋友！
福建农林大学8012邮箱，QQ：624082144
福建 张枫 交友

为你带来各种精彩影像

DVD内容导读





↑《PSP美图秀》中的壁纸，在PIC的文件夹下可以找到压缩包。







两大主机游戏推荐

这期为大家收录了《机战AP》和《特工克拉克》的CSO。《机战AP》的CSO节省很多空间，《机战AP》这次做得其实是不错的，特别是ACE奖励和机器满改奖励做的很有意思，有些原来只能坐冷板凳的角色这次能一跃成为主力了。《特工克拉克》也不愧是近期动作游戏中的精品，特别是潜入的设定，非常有意思。NDS的《鬼魂力量》则献给喜欢战略游戏的玩家。

制作秘话：这期影像的时间有点长，将近一个小时，不过怪物猎人剧场中的锤打双黑角和CAB的战神GOD级挑战影像还是非常不错的，请大家自己看吧！

编辑附送

近期编辑部中流行起了《银魂》，作为第四首片头曲的《昙天》也是广受好评。在本期光盘的编辑附送音乐中，就把《昙天》的单曲CD献给广大爱好者。

本期试玩影像录制了《机战AP》中的战斗动画，挑选了一些精彩片段。此外还有《特工克拉克》的试玩，以及其他精彩的游戏影像。

交友 江苏 唐钰炜 唐钰炜 支持了105期，终于边角栏上出现我的名字了
江苏吴江市黎里镇建新街66号，QQ281442670


嗨！
每期都有新变化的“掌机快乐赢”又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！
掌机快乐赢
最新型号
PSP-2000型
特等奖1名
一等奖5名
《翼》时尚主题挎包
二等奖10名
口袋妖怪限定版文化衫
三等奖1名
《圣斗士星矢》精品腕表
四等奖1名
人气动漫钱包
小提示：
如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！
参加办法：
1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。
2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为7月25日，时间以当地邮戳为准。
3、中奖名单将在108期刊登。回函卡复印无效。

爱PSP 总11期 杂志+双DVD 14.8元

内容升级实惠满载



实用专题

四大热门游戏

PSP插件实用指南

特别策划

让PSP成为PC吧

羡慕智能手机可以上QQ、MSN、上网？其实小P也可以！

当月游戏一网打尽

当月所推出的大作攻略，一一为你奉上，大满足！

ISBN 978-7-900447-98-2

9787900447982 >

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机迷DVD定价：8.8元